Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№4** *(37)* Февраль **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

Sonic Adventure
Alpha Centauri
TA: Kingdoms

Prince of Persia 3D,
Swords & Sorcery,
Final Fantasy VIII,
Man of War 2,
Carnivores,
Experience,
Unreal 2,
Decay...

Итоги 1998 года



Тактика прохождения:
Zelda 64,
Myth 2 *(часть 2)*,
Baldur's Gate *(часть 1)*...

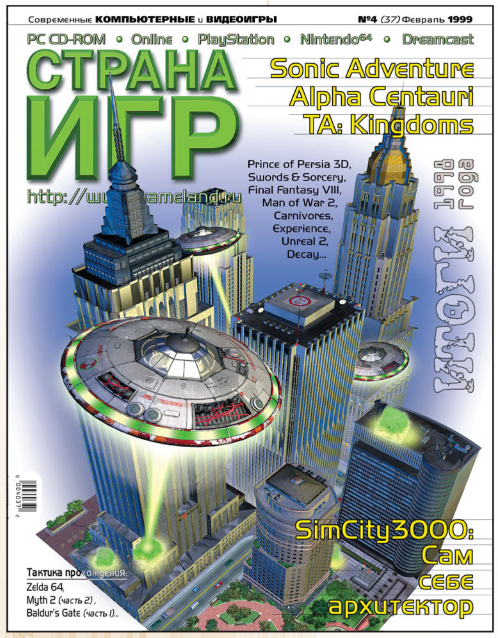
SimCity3000: Сам себе архитектор


3
CRASH
BANDICOOT
WARPED
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ “Crash Bandicoot 3” (PAL): ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов); ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная, м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западеая); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111-51-56; ТЕПЛОСТАР, тел: 237-64-12.

СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ
регистрационный номер 014416 от 31.01.96

№4 (37) Февраль 1999
http://www.gameland.ru



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

4-ая стр. обл.	«1С»
039, 043, 045	E@Shop
047	MegaTrade
2-ая и 3-ая стр. обл.	Sony
005, 007	Бука
037	Клуб «GameCity»
035	журнал «Official Playstation Russia»
011	журнал «Хакер»
015	Радиостанция 106.8

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...
003 Содержание
004 Новости
006 Железные Новости
007 Содержание CD
008 Итоги года

X-FILES
012 Диффузия на большом экране
014 Rare99: золотая тень Nintendo
014 Perfect Dark
015 Jet Force Gemini
015 Twelve Tales: Conker's Quest
015 Donkey Kong 64
016 Unreal во сне и наяву

ХИТ?
018 Total Annihilation: Kingdoms
020 Final Fantasy VIII

ОНЛАЙН С Сергеем ДОЛИНСКИМ
022 EGN vs. ICQ
023 «Троянские кони» ICQ
023 Anarhy Online
024 Destiny
024 Национальная служба имен

В РАЗРАБОТКЕ
026 Swords & Sorcery
027 Prince of Persia 3D
028 Decay
029 Experience
030 Man of War 2
030 Wages of SiN
031 BattleZone 2
031 Dark Reign 2
032 Army Men 3D
032 Stunt GP
033 Umjammer Lami
033 Bust-A-Move 2

ОБЗОР
034 SimCity 3000
038 Alpha Centauri
041 Carnivores
042 Fighter Squadron
044 Sonic Adventure

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ
046 Legend of Zelda *часть первая*
049 Myth 2: Soulblighter *часть вторая*
052 Baldur's Gate *часть первая*
054 Thief: the Dark Project *часть первая*
056 Ярость: Восстание на Кронусе

ПИСЬМА
061 Письма

Уважаемые читатели СИ, проживающие за пределами Российской Федерации!
Вы можете подписаться на СИ и получать ее прямо на дом по доступной цене. Форма оплаты — любая.
Пожалуйста, присылайте свои запросы на dmitri@gameland.ru

Список игр в алфавитном порядке

PC
Alpha Centauri 038
Anarhy Online 023
Army Men 3D 032
Baldur's Gate 052
BattleZone 2 031
Carnivores 041
Dark Reign 2 031
Decay 028
Destiny 024
Experience 029
Fighter Squadron 042
Final Fantasy VIII 020
Man of War 2 030
Myth II: Soulblighter 049
Prince of Persia 3D 027
SimCity 3000 034
Swords & Sorcery 026
Thief: the Dark Project 054
Total Annihilation: Kingdoms 018
Unreal 016
Wages of SiN 030
Ярость: Восстание на Кронусе 056

PS
Army Men 3D 032
Bust-A-Move 2 033
Final Fantasy VIII 020
Umjammer Lami 033
Unreal 016

N64
Donkey Kong 64 015
Jet Force Gemini 015
Legend of Zelda 046
Perfect Dark 014
Twelve Tales: Conker's Quest 015

DC
Experience 029
Sonic Adventure 044
Stunt GP 032
Unreal 016
Half-Life 055

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *ответственный редактор*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *редактор PC*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *специальный корреспондент*
Сергей Овчинников *ovch@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE

Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *фотографии*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 797-1489, 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *администратор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**ХГС**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»
Заказ №

Тираж **59 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

Январско-февральская суета

Нынешний выпуск новостей вряд ли можно будет назвать сенсационным или наполненным разного рода полезными фактами. Как обычно, после всплеска активности, зафиксированного в начале этого года, в мире компьютерных игр опять воцарилась гробовая тишина, нарушаемая лишь редкими анонсами новых игр или сообщениями о скором выпуске очередного патча для уже вышедших недавно произведений. В то же самое время мир видеоигр также решил немного отдохнуть до весны, и из него до нас за последние 2 недели поступило также до неприличия мало интересной информации. Но так как выпуск последних новостей индустрии уже стал практически неотъемлемой частью нашего издания, то мне приходится попросту выполнять свою работу и сообщать вам обо всем, что хоть немного привлекло наше внимание. Так что не обессудьте, и со своими жалобами обращайтесь уже не ко мне, а к тем компаниям, которые все эти новости и делают. А начнем же мы этот выпуск с «небольшого» сообщения из Японии — страны, в которой каждый год начинаются все крупнейшие игровые выставки. Итак,

Японская ассоциация издателей игр объявила участников выставки Tokyo Game Show'99.

Весь этот список, насчитывающий около 90 компаний, мы, естественно, приводить здесь не будем, однако о некоторых ее участниках мы решили поговорить отдельно.

Начнем с того, что, как и в прошлый раз, крупнейший стенд на этой выставке сумела отхватить себе компания **Sega**. Но то, что она там будет представлять и что там она будет пытаться доказать и показать, наверное, понятно всем.

Гораздо интереснее нам показалось то, что вторым по размеру стендом на этой выставке будет «уголок» компании **Sony**, которая обычно не резервирует под свою продукцию так много места, оставляя возможность показать себя более мелким конторам. В этот же раз все кардинальным образом изменилось, и **Sony**, видимо поняв свою ошибку, допущенную на прошлом шоу, решила наверстать упущенное. Не стоит ожидать, что эта компания будет на этом стенде показывать хоть что-то, касающееся ее следующей игровой системы. Все внимание посетителей, скорее всего, будет направлено в сторону пока еще здравствующей **PlayStation**, жизнеспособность которой **Sony** как раз и будет всем доказывать. Так что стоит готовиться к анонсам новых продолжений ее хитовых игр, таких как **Gran Turismo** и **Parappa The Rapper**, а также к постоянному напоминанию посетителям о том, что у **PlayStation** теперь также имеется карточка памяти с игровыми возможностями. Кстати говоря, стоит отметить, что эта ее карточка памяти, в простонародье известная как **PocketStation**, наконец-то, появилась в Японии в продаже, правда, пока в очень ограниченном количестве (что-то около 60 000 штук). Естественно, японцы моментально смели ее с прилавков, а **Sony** даже попыталась из своих явных проблем с производством извлечь некую маркетинговую выгоду, громогласно заявив об успехе ее нового начинания. Ну да Бог с ними, пойдем дальше.

Третьим по размеру стендом на этой выставке станет «комнатка» компании **SNK**. Не слышали о такой? Это и не странно. Данная компания, на счету которой имеются такие завоевания, как изобретение концепции карточек памяти и установление первого в индустрии стандарта игровых автоматов (**Neo Geo**), уже давно превратилась из основных лидеров индустрии в типичного аутсайдера. Но с недавних пор эта компания начала активную перестройку, первые плоды которой (провалившийся стандарт игровых автоматов **Neo Geo 64** и черно-белая портативная игровая система **Neo Geo Pocket**) пусть и не заставили нас пересмотреть свое отношение к ней, но хотя бы привлекли к ней наше драгоценное внимание. Однако на этой выставке игрушек на стенд **SNK** будет устремлено намного больше взглядов, чем обычно. Причиной тому послужила ее новая портативная игровая система **Neo Geo Pocket Color**, которая по своим техническим характеристикам (16-битный процессор, 146 цветов на экран, 40 часов непрерывной работы от одного комплекта из двух батареек) на порядок опередила господствующий на этом рынке новомодный **Gameboy Color** и заявленный к выходу в начале марта стильный **Wonderswan** от **Bandai** (о нем чуть позже). Но это еще не все. Самое главное заключается в другом. Всем на удивление, для этого формата, который поступит в продажу за неделю до начала выставки, согласились делать свои игры сразу несколько крупнейших компаний, включая **Capcom** (выпускающий на этот формат свой **MegaMan Pocket**), **Midway/Atari Games** (**Mortal Kombat** и т.д.), **TAITO** и даже **Sega**. Более того, сегодня явно становится заметно, что за этим форматом как бы негласно сгруппировались все основные сторонники **Dreamcast'a**, к которому этот **NGPC** может легко подключаться. И если они смогут правильно скоординировать свои усилия (в чем я очень сильно сомневаюсь), то можно будет с уверенностью сказать, что **NGPC** ждет вполне счастливое будущее. **Gameboy** ему, конечно, не убить, однако, свою долю на рынке он, скорее всего, все же займет.

Четвертым же по размеру стендом на этой выставке станет стенд уже упомянутой выше компании **Capcom**, от которой стоит ожидать несколько новых анонсов игр, в первую очередь, для **Dreamcast**. А завершает же эту большую пятерку не менее внушительных размеров стенд **Bandai**, по которому мы уже будем судить о будущем ее портативной системы **Wonderswan**, поддержку которой выказали уже все те, кто наиболее активно поддерживает на рынке видеоигр компанию **Sony**. Но, несмотря на то, что **Wonderswan** будет распространяться по каналам сбыта нынешнего лидера рынка видеоигр, и будет, в будущем, одарен играми от самой **Sony**, такие дружественные ей издательства, как **Square** и **Namco**, пока что сами не решаются приступить к выпуску игр для этого новшества, передав на это право самой **Bandai**. К сожалению для последней, такие решения вышеперечисленных компаний говорят сами за себя и производят более неизгладимое впечатления, нежели ее оптимистические пресс-релизы.

Еще одним сюрпризом выставки можно назвать то, что стенд такой небольшой компании, как **From Software**, на грядущей выставке игр будет занимать столько же места, сколько и стенд самой **Square**. На сегодняшний день эта компания успела объявить о выходе всего одной игры (**Frame Gride** для **DC**), и отводить одной ей столько места было бы неразумно, так что стоит ждать от них какого-нибудь сюрприза.

С другой стороны, сравнительно небольшой стенд **Square** пока ни о чем не говорит. Этой компании будет достаточно и стола в самом дальнем конце холла, чтобы привлечь к себе и своей продукции все возможное внимание. Ну и, наконец, вторую пятерку крупных стендов замыкают экспозиции компаний **Konami**, **Namco** и **Taito**. Что на них будет представлено, пока нам неизвестно, однако, уже сегодня можно будет сказать, что все наше внимание в этой пятерке будет обращено на стенд **Namco**, на котором в этот раз компания будет принимать поистине судьбоносные для индустрии решения (какие конкретно, пока не скажу, так как сам толком не знаю).

Ну, в общем, и все. Нам же теперь осталось дождаться двадцатого марта, чтобы мы могли реально посмотреть на то, во что же конкретно выльется вся эта так называемая первая «прелюдия **E3**». Почему первая? Да потому что после нее будет и вторая. Так уж случилось, что компания **Nintendo**, которая принципиально отказывается участвовать в этой выставке (бездарь типа **Sony** или мелочь типа **Sega** Им, единственным и неповторимым, не конкурент), постоянно устраивает для общественности свое собственное шоу, которое в этот раз пройдет в Японии за неделю до начала **E3**. А вот почему **Nintendo** выбрала для своей выставки именно эту дату, нам остается лишь догадываться. Пока же эта компания молчит, периодически будоража общественность разными намеками, последним из которых стало сообщение, что она на днях подписала договор с компанией **Nexus Telocation Systems** на предмет разработки для нее технологии программного модема. Кстати говоря, в этом пресс-релизе нет ни слова о **Nintendo 64,** так что для чего эта технология нужна **Nintendo**, додумайте сами.

На этом, к сожалению, все основные новости и заканчиваются. А кто этим недоволен — пишите письма в соответствующие инстанции или читайте остальные полезные сообщения, собранные нами из различных около игровых источников.

Американское издательство Electronic Arts

отменило выход многообещающего проекта **Prax War**, объясняя сей факт тем, что это игра, якобы, уже технологически отстала от своих конкурентов. Что будет дальше с этим проектом, ни команда ее разработчиков **Rebel Boat Rocker**, ни само издательство пока не сообщают. Также это издательство решило отказаться от проекта **The Creed** от **Insomniac Entertainment**. Этому же решению **EA** вообще не нашло объяснения.

С другой стороны, это же издательство уже официально успело объявить, что его новая игра из серии **Need for Speed** — **NFS: High Stakes** — поступит в продажу в марте этого года на платформу **PlayStation**. Кроме этого, на ту же платформу **EA** может уже в ближайшее время анонсировать перевод с **PC** потенциального хита **Diablo 2,** разработкой которого займется английская команда **Climax**, на данный момент занимающаяся переводам на **PS** игры **Populous 3** и созданием для этой консоли новой игры из серии **Theme Park**, которая проходит пока под рабочим названием **Theme Park World**.

И, наконец, принадлежащее **EA** издательство **Westwood** анонсировало выход осенью этого года некой новой **action-RPG** под названием **Nox**, которая, по заявлениям **Westwood**, может впоследствии стать первой игрой из целой серии подобных произведений.

Принадлежащее Sony американское издательство 989 Studios

официально отменило выход на платформу **PlayStation** очередной версии своего баскетбола **NBA Shootout**. Вместе с этим, уже из неофициальных источников стало известно, что данное издательство планирует выпустить в первой половине этого года целых 2 продолжения своих хитовых игр: **Jet Moto 3** и **3Xtreme**.

В свою очередь, принадлежащее **Sony** английское издательство **Psygnosis** официально анонсировало выход осенью этого года третьей части своей знаменитой серии **Wipeout** эксклюзивно для **PlayStation**. Именно с этой игрой **Psygnosis** надеется вновь возродить себя в качестве ведущего издателя игр для данной платформы.

И, наконец, уже японское отделение данной компании в самое ближайшее время намерено представить миру продолжение своего прошлогоднего мегахита **Gran Turismo**, в котором вы сможете найти более 400 моделей автомобилей. Дополнительную информацию по этому проекту мы надеемся получить уже в самое ближайшее время.

Французское издательство Ubi Soft

отложило до осени этого года выход на платформу **PlayStation** своего потенциального хита **Rayman 2: The Great Escape**. Таким образом, этой весной данный проект увидит свет только на **PC**, **Nintendo 64** и **Dreamcast**.

Японское издательство Square,

по сведениям из достоверных источников, намерено представить на грядущей токийской выставке игрушек свой новый проект, который будет являться продолжением одной из многих ее популярных серий.

Кроме этого, из тех же самых источников стало известно, что данное издательство, начиная с **Final Fantasy VIII**, планирует начать использовать новый метод защиты от пиратского копирования своих игр, который не позволит владельцам «чипованных» **PlayStation** проигрывать их на своих консолях.

И, наконец, американский филиал этого издательства официально сообщил журналистам, что он планирует выпустить в мае этого года перевод на английский язык своей драки **Ehrgeiz**. Зачем ему это нужно, издательство сообщить отказалось (шутка).

Американское издательство MGM Interactive,

кажется, решило не отдавать никому лицензию на производство игр по мотивам следующего фильма из сериала **James Bond: The World is Not Enough**. Как стало известно американским журналистам, данное издательство планирует самолично выпустить игру по этому фильму для всех платформ где-нибудь в 2000 году.

Японское издательство Gamearts

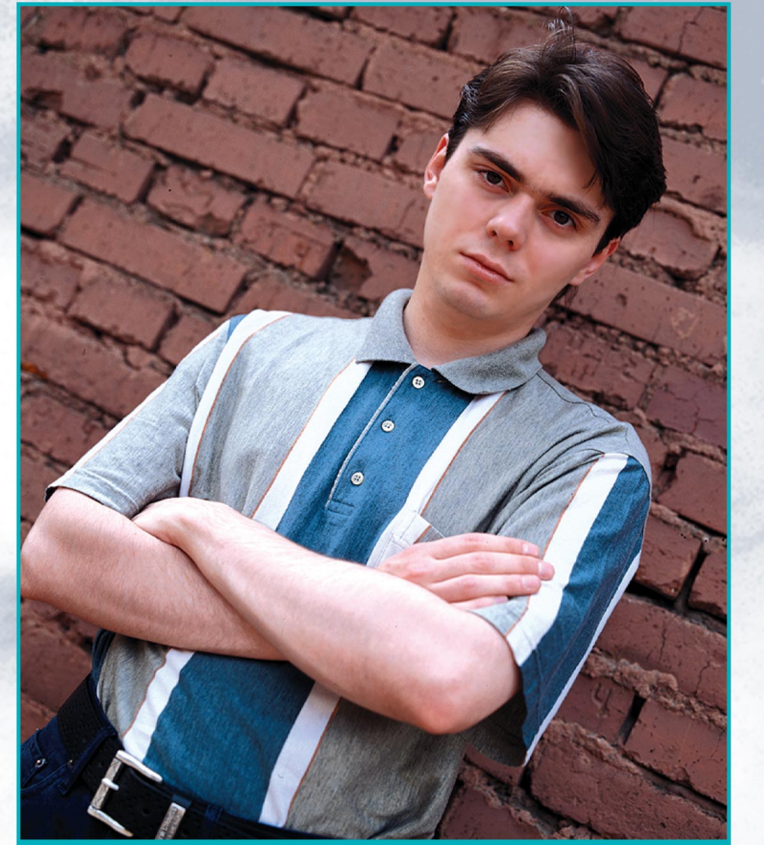
сообщило журналистам, что его многообещающая ролевая игра для платформы **Dreamcast**, **Grandia 2,** будет поддерживать режим игры вдвоем и через Интернет. Таким образом, эта игра станет уже четвертой анонсированной сетевой **RPG** для данной платформы.

В свою очередь, наши американские коллеги успели распространить слух, что первая игра из этой серии, которая стала в свое время хитом в Стране Восходящего Солнца, будет в ближайшее время переведена на платформу **PlayStation** и выпущена за пределами Японии самой компанией **Sony**.

Американское издательство Activision сообщило журналистам, что оно планирует представить на грядущей выставке E3 третью часть своей популярной игры Heavy Gear. В этой игре, которая сегодня разрабатывается на совершенно новом «движке», получившем название Ice Engine, разработчики обещают включить возможность частичного использования не полигонной трехмерной графики, прямо как в Quake 3 Arena.

Кроме этого, данное издательство официально объявило выход игры Vigilante 8: Second Offense для платформ Nintendo 64 и PlayStation. Это продолжение своеобразного приставочного ответвления популярной игры Interstate'76 должно поступить в продажу осенью этого года.

И, наконец, компания **Dreamworks** и издательство **Activision** решили совместными усилиями создать к концу этого года новую игру для **PlayStation** по мотивам фильма **Jurassic Park**. Этот проект, который пока носит рабочее название **Jurassic Park: Warpath**, будет, по слухам, являться гибридом боевика и стратегии.



Выписка из личного дела: «Б.Романов. Год рождения: 1974. Геймер-стаж: 11 лет. Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, N64, 3DO, PSX, Sega Saturn, SNes, Atari, etc. Мечта: Свободные полеты в играх. Любимые игры: Nights, Zelda 64. Последний фаворит: Shen Mue, VF3, Half-Life.»

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

⇨	1.StarCraft: Brood Wars	Cendant
⇧	2.Baldur's Gate	Interplay
⇧	3.Deer Hunter II 3-D	GT Interactive
⇧	4.Half-Life	Cendant
⇧	5.Cabela's Big Game Hunter 2	Activision
⇩	6.Microsoft Flight Simulator	Microsoft
○	7.Myth 2: Soulblighter	Bungie
○	8.Wheel of Fortune	Hasbro Inter.
⇧	9.Deer Avenger	Cendant
⇩	10.Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft

Самые популярные видеоигры Америки

⇨	1.Legend of Zelda	Nintendo	N64
⇨	2.Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	N64
⇨	3.Crash Bandicoot 3	Sony	PS
⇨	4.Golden Eye 007	Nintendo	N64
⇨	5.WCW/NWO Revenge	THQ	N64
⇨	6.Tomb Raider III	Eidos	PS
⇨	7.Metal Gear Solid	Konami	PS
⇨	8.Turok 2: Seed of Evil	Acclaim	N64
⇨	9.Twisted Metal 3	989 Studios	PS
⇨	10.NASCAR 99	EA	PS

Англия все форматы

○	1.Premier Manager '99	Gremlin	PS
○	2.Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	N64
⇩	3.Legend of Zelda	Nintendo	N64
⇩	4.FIFA'99	EA	PS
⇨	5.Tomb Raider III	Eidos	PS
⇧	6.Grand Theft Auto: Platinum	Take 2	PS
⇧	7.Tomb Raider: Platinum	Eidos	PS
⇧	8.TOCA 2 Touring Cars: Platinum	Codemaster	PS
⇩	9.Crash Bandicoot 3	Sony	PS
⇨	10.V-Rally	Infogrames	N64

Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

Англия
PC

○	1.Baldur's Gate	Interplay
⇧	2. Half-Life	Cendant Software
⇩	3.Tomb Raider III	Eidos
⇩	4.FIFA'99	EA
⇩	5.Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft
⇧	6.Gangsters	Eidos
⇩	7.South Park Screensaver	Teslar
○	8.Simpsons: Virtual Springfield	Fox Inter.
⇧	9.Settlers III	Blue Byte
⇩	10.Colin McRae Rally	Codemasters

Япония
все форматы

⇧	1.Crash Bandicoot 3	Sony	PS
○	2.Bassing Landing	ASCII	PS
⇧	3.Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland	Enix	GB
⇩	4.Tales of Phantasia	Namco	PS
⇧	5.Pokemon Cards	Nintendo	GB
⇧	6.Sonic Adventure	Sega	DC
⇧	7.Simple 1500 Series v.1	The Majong Culture Pub.	PS
⇩	8.Chocobo's Mysterious Dungeons 2	Square	PS
⇩	9.Street Fighter Zero 3	Capcom	PS
⇧	10.I. Q. Final	SCE	PS

Комментарий к обозначениям:

○ — *новая позиция;*
⇧ — *повышение позиции;*
⇨ — *без изменений;*
⇩ — *понижение позиции.*

Японское издательство Konami сообщило американским и европейским журналистам уточненный список игр, которые оно собирается выпустить в первой половине этого года за пределами Японии. Итак, для платформы Nintendo 64 Konami выпустит: NBA In The Zone '99 — март '99, NHL Blades of Steel '99 — март '99, Hybrid Heaven — май '99, Goemon's Great Adventure — май '99. Для платформы же PlayStation это издательство выпустит: Silent Hill — февраль '99, NBA in The Zone '99 — март '99, NHL Blades of Steel '99 — март '99, Gungage — май '99, Rally Racing — май '99, Suikoden 2 — июнь '99, Soul of the Samurai (бывший Shogun Assasins) — июнь '99.

Кроме всего вышеперечисленного, представители данного издательства сообщили о том, что оно прекратило разработку новой серии Contra для платформы N64.

Американское издательство **Fox Interactive** официально сообщило о приостановке разработки версии своей игры **Aliens vs. Predator** для платформы **PlayStation**. Таким образом, данная игра теперь выйдет только для персонального компьютера.

Также данное издательство сообщило о том, что оно подписало договор с остатками команды **Radical Entertainment** на предмет издания их последующих спортивных игр для неназванных пока платформ.

Японское издательство Video System передало издательству Eidos права выпуска на PC и PlayStation официально лицензированной гонки F-1 (как вы помните, именно этому издательству теперь принадлежат эксклюзивные права на игры под этой торговой маркой), которая увидит свет летом-осенью этого года.

В свою очередь, Video System решило оставить за собой право выпуска подобных игр для платформ Nintendo 64 и Dreamcast. Кстати говоря, этим правом оно решило воспользоваться уже осенью этого года, когда владельцы этих двух систем смогут получить в свою коллекцию игру F-1 World GP II.

Команда разработчиков **Epic MegaGames**, совместно с командой **Human Head Studios** (основанной программистами и художниками, работавшими над играми **Heretic** и **Hexen** для **Raven Software**), объявила о начале разработки некоего боевика под названием **Rune**. Эта игра, которую будет издавать кооперативное издательство **GOD**, поступит в продажу не ранее 2000 года. Как вы уже могли, наверное, догадаться, данный проект сегодня разрабатывается на неком варианте «движка» **Unreal**.

Американское издательство Midway официально анонсировало новую игру из своего бесконечного сериала Mortal Kombat, получившую называние Mortal Kombat: Special Forces. Этот проект, который будет представлять собой трехмерное приключение/драку, будет впервые представлен на выставке E3 на платформах PlayStation и Nintendo 64. Также ожидается, что данная игра, в случае ее успеха, будет впоследствии переведена на Dreamcast и PC.

Кроме этого, данное издательство анонсировало также и гонку Paperboy 64 для платформы N64, которая увидит свет в сентябре этого года. Ну и, напоследок, оно также уже успело сообщить, что их интересный проект War: The Final Assault для N64 и Dreamcast увидит свет только в следующем году.

Японское издательство **Koei** на специально созванной пресс-конференции официально анонсировало выход своих первых четырех игр для платформы **Dreamcast**. Первые три из них (**Mahjong Takai 2, Ambition of Nobunga and Romance Of The Three Kingdoms VI**) выйдут уже в марте этого года и вряд ли когда-нибудь покинут свою родину. Однако их четвертый проект, интересная трехмерная приключенческая игра **The Seven Concealed Chambers: Frightening Smile**, скорее всего, будет переведена на английский язык и выпущена на **DC** в конце этого года.

Американский гигант Microsoft анонсировал выход летом этого года очередной игры из своей серии Madness. Этот проект, получивший название Midtown Madness, будет представлять собой гонку на различных средствах передвижения в традициях предыдущих игр из этой серии, только теперь по улицам города Chicago.

Японское издательство **Imagineer** официально объявило о том, что оно намерено выпустить в мае этого года перевод с персонального компьютера на **Dreamcast** гонки **Redline Racer**.

Команда разработчиков Relic Entertainment сообщила журналистам, что она отложила выход многообещающей трехмерной стратегической игры Homeworld до июня этого года. Причиной же для такого решения, которое было поддержано самим издательством Sierra, стало неудовлетворение команды одиночным режимом своей игры.

Американское отделение японского издательства Capcom объявило о том, что оно планирует выпустить в феврале этого года очередную гонку на сноубордах для PlayStation, получившую название Freestyle Boardin '99.

Также представители этого издательства сообщили прессе, что из всех тех игр, которые сегодня разрабатываются в недрах японского офиса Capcom для платформы Dreamcast, за пределами Японии в этом году выйдут, как минимум, три различных произведения — драка Power Stone, продолжение некоего известного произведения от этой компании и одна абсолютно новая, не объявленная пока игра.

Японское издательство Sega объявило о том, что внутри разрабатываемой в ее недрах ролевой игры Shen Mue игроки смогут найти зал игровых автоматов, заполненный играми от ее команды AM 2. Но так как действие этой игры будет происходить в 80-е годы, то, кроме как Outrun, Afterburner, Space Harrier и Hang On, вы там ничего больше не найдете.

Также данное издательство недавно приоткрыло завесу тайны над своей новой гонкой для DC, проходящей под названием Super Speed Racing. Как выяснилось, эта игра, выход которой запланирован на конец марта этого года, будет представлять собой официально лицензированный симулятор набирающей в Японии популярность гонки серии CART, который, к сожалению, с графической точки зрения особого восторга у нас не вызвал.

И, наконец, уже в Англии, на последней выставке игровых автоматов, Sega официально представила миру свою четвертую игру для Naomi, получившую название Crazy Taxi. Как вы могли уже догадаться, в этой игре вам посчастливится стать на время сумасшедшим таксистом, гоняющим по улицам знаменитого на весь мир города Сан-Франциско.

Европейское издательство **Infogrames** сообщило о том, что оно планирует перевести с платформы **N64** на **PC** свою популярную игру **Mission Impossible**. Дату же ее выхода это издательство сообщить пока отказалось.

Кроме этого, **Infogrames** также успела недавно анонсировать выход в марте этого года на платформу **N64** игры **Lode Runner 3D**, разработкой которой сегодня занимается команда **Big Bang Software**.

Европейское издательство Virgin Interactive сообщило о том, что оно подписало договор с командой Computer Artwork's на предмет издания их первой игры — боевика с элементами стратегии под названием Evolva. Кстати говоря, эта игра смогла привлечь к себе внимание не только своей уникальной концепцией, но и тем фактом, что команда ее создателей сообщила журналистам о своих планах перевести это произведение на платформу PlayStation 2.

Американское отделение компании **Nintendo** обнародовало список тех игр, которые оно планирует выпустить в первой половине этого года для своей платформы **N64**. Итак, читайте этот список и готовьтесь к сюрпризам.

Mario Party — начало февраля
Tetris 64 — конец апреля
Star Wars: Episode 1 — май
Jet Force Gemini — середина июня
Command & Conquer — конец июня

К сожалению, данное издательство пока не сообщило конкретных деталей проектов **Command & Conquer** и **Star Wars: Episode 1,** которые должны будут стать, по всей видимости, одними из самых ярких игр, представленных на стенде этой компании на выставке **E3**.

CU-News

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ЭМУЛЯТОРОВ

Несмотря на, вроде бы, гарантированное постновогоднее затишье в индустрии (длящееся обычно до марта-апреля), на этот раз участникам рынка скучать не придется, жизнь новых технологий бьет ключом, и по количеству анонсов и презентаций февраль готов оставить позади даже самые «страдные» месяцы года. При этом неожиданных событий происходит более чем достаточно. Так, к примеру, еще в прошлой колонке новостей я сообщал вам об успехах компании Apple на поприще завоевания геймерских сердец, и о ее договоре с небольшой фирмой Connectix, которая собиралась выпустить на рынок свою Virtual Game Station, эмулирующую железо популярной приставки Sony PlayStation на Macintosh. Как и следовало предполагать, Sony не оставила без внимания это событие и, быстро сориентировавшись, подала на Connectix (хорошо еще, что не на Apple) в суд за нарушение авторских прав, патентов и много еще чего. С точки зрения



Запатентованная S3 технология компрессии текстур позволяет втиснуть в 32 Mb памяти акселератора до 200 Mb данных. Многие из разработчиков с радостью воспользуются такой возможностью

Sony, даже использование эмулятора с лицензионными играми на персональном компьютере является делом незаконным, поскольку вредит покупателю, который, вместо родимой PlayStation вынужден мириться с тем, что некоторые игры не идут, в программе имеются графические и звуковые глюки и так далее. Одним словом, от такого игрового процесса удовольствие получать уже невозможно. Вся эта история с самого начала выглядела провокацией, в самом деле, невозможно было поверить в то, что умная компания Apple сделает ставку на сомнительный с точки зрения легальности проект. Тем не менее, своей цели история достигла — мир узнал о том, что эмуляция PlayStation вполне возможна, да еще и на довольно-таки высоком уровне, а также о том, что Apple — самая классная в мире компания (раз уж согласилась выпустить неугодный наглой корпорации продукт), а сама Sony, соответственно, представляет собой эдакую «империю зла». При этом от начала и до конца никому не было дела до того, какие игры проигрывает эмулятор, насколько хорошо они идут и так далее. Всем с самого начала было ясно, что покупать Mac вместо PlayStation ни один человек в здравом уме не будет, но зато в результате все изрядно позабавились, в особенности пресса. Тем временем совершенно неожиданно произошло еще одно событие в мире эмуляторов, и его значимость на этот раз трудно переоценить. В едином порыве с программистами из Connectix некая совершенно до тех пор неизвестная в мире эмуляции группа

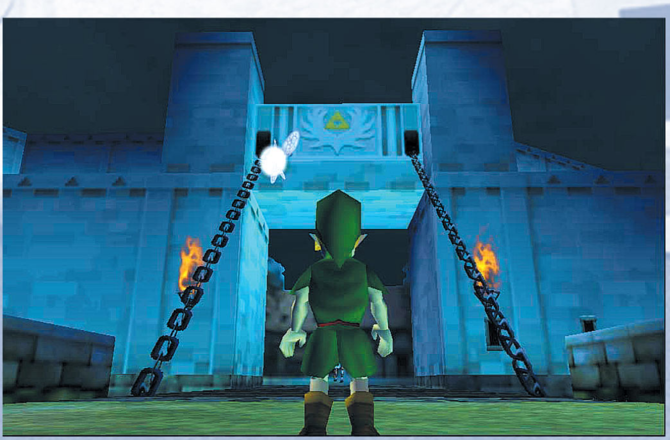


Выписка из личного дела: «С.Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 12 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, N64, PSX, SNes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любимые игры: Mario 64. Последний фаворит: Zelda 64, VF3, Sonic Adv., Shen Mue.»

Выпустила первый в мире реально работающий эмулятор Nintendo 64.

Попытки эмуляции этой сравнительно новой игровой приставки (моложе которой на данный момент лишь Dreamcast) делались еще с момента ее рождения, однако, программистам-самоучкам ее мощь оказалась не по зубам. Даже самые известные их проекты, такие как Project Unreality, оказались совершенно нежизнеспособны. Если они и могли хоть как-то проигрывать некоторые созданные программистами демо-версии, как только дело касалось конкретных игр, все их достоинства немедленно рушились. Ни один из специалистов так и не смог запустить хотя бы одну игру на своем эмуляторе. Тем временем технологии PC все развивались, и сегодня компьютер теоретически достиг мощи, превосходящей возможности Nintendo 64 раза в три-четыре, а, возможно, и больше. А раз так, проблема создания эффективного эмулятора оставалась лишь вопросом времени. И вот, примерно тридцатого января, некие Epsilon и Reality Man выложили на своем сайте малюсенькую 170-килобайтную программку, названную UltraHLE (Ultra 64 High Level Emulator), мгновенно разошедшуюся тысячами копий по всему миру. Уже на следующий день чуть ли не все игровые сайты сообщили о произведенном в эмуляции прорыве. Единственный работающий эмулятор для Nintendo 64 стал реальностью. Здесь поражает не сам факт работы над столь исключительным кусочком кода или ее масштаб, наповал убивает другое — Ultra HLE не только позволяет проигрывать многие игры с Nintendo 64 на PC, но и, фактически, улучшает их качество, увеличивая игровое разрешение и активно продвигая вперед frame rate. На мощной машине, разумеется. Для реализации всех аппаратных эффектов современной приставки создателям эмулятора потребовался 3D-ускоритель, причем, выбор пал на продукцию 3Dfx. Возможно, причина в схожести архитектуры MIPS'овского процессора Nintendo 64 и чипсета 3Dfx. В принципе, в приставке заложены возможности, практически аналогичные акселераторам Voodoo первого поколения, да и библиотеки Glide как нельзя кстати подходят для аппаратной реализации игр с нее. И все же невозможно было представить, что компоненты так хорошо подойдут друг к другу. UltraHLE — не просто эмулятор части функций приставки, постоянно подвисающий и отказывающий в работе 95 процентам игр, а произведение, практически безошибочно способное имитировать работу Nintendo 64. И вопрос стабильности и качества его работы, как правило, зависит лишь от спецификаций вашего компьютера. А мощности эмулятор требует достаточно. Мы протестировали UltraHLE на трех компьютерах с картами на базе Voodoo и Voodoo2, процессорами Pentium 166, Pentium II-233, Pentium II-266. В результате выяснилось, что скорость работы зависит не только от процессора и акселератора, но также и от типа самой запущенной игры. Так, Mario 64 в разрешении 640*480 притормаживал лишь на 166 Pentium'е с Voodoo, а на остальных машинах вел себя практически идеально, хотя и не показывал рекордных скоростей. Что касается Golden Eye, то первая конфигурация ему оказалась слишком мелкой, и поэтому шедевр Rare, аккуратно притормаживая (и выдавая на экран порядка 10 кадров в секунду) разгуливал по просторам Pentium II с акселератором первого поколения. Zelda на Voodoo1 тормозила всегда и везде. Что касается конфигураций с Voodoo2, то новая карточка оказалась способна увеличить производительность в полтора-два раза, разумеется, показывая лучшие результаты с ростом тактовой частоты процессора. В результате можно заключить, что использовать эмулятор для удовольствия (а не для веселых экспериментов и показа друзьям-приставочникам) можно, лишь имея в своем распоряжении компьютер на базе Pentium II/Pentium III с 64 MB RAM и акселератором Voodoo2. Имея SLI-конфигурацию, вы сможете выставлять разрешение запускаемых игр вплоть до 1024*768, в котором Nintendo'вские шедевры смотрятся просто восхитительно. Разумеется, даже при таком безупречном раскладе у вас все равно останется непреодолимая проблема раскладки клавиатуры, которая, в случае с Nintendo'вским джойстиком, является неразрешимой. Ни подключение джойстика, ни попытки переделать раскладку никогда не приведут к тому, что вы вдруг сможете получить от игрового процесса ту самую отчетливость реакции персонажа, быстроту и удобство, что свойственны оригиналам на Nintendo 64. А в версии на PC (особенно в случае со слабой машиной) можно выяснить, что даже Mario 64 может порой казаться скучноватым.

Почему же все-таки выход UltraHLE вызвал такую безумную шумиху? Ведь даже официальный анонс продукта Connectix был воспринят с интересом, но все-таки не с таким ажиотажем. Ответ прост — в случае с эмуляцией PlayStation особенных разговоров о возможном пиратском использовании игр слышно не было — известные каждому школьнику MOD-чипы способны заставить любую модель PlayStation проигрывать обыкновенные «серебряные» диски. С Nintendo 64 все много сложнее, и без специальных устройств использовать пиратские копии ROM'ов раньше представлялось невозможным. Выход эмулятора резко изменил картину. И если раньше пиратскими ROM'ами промышляли лишь владельцы пресловутых Doctor V (дополнительная станция для Nintendo 64, подключающаяся к 64DD-порту и позволяющая использовать вместо картриджей обыкновенные «золотые» CD-диски), то теперь их архивные кладези, разбросанные по вполне доступным адресам в Интернете, станут доступны тысячам владельцев PC и UltraHLE. Столь безрадостная перспектива наверняка заставит Nintendo быстренько прикрыть лавочку и предпринять ряд кардинальных мер против пиратов. Несмотря на то, что даже абсолютное процветание эмуляторов никогда не отразится (с финансовой точки зрения) на самой Nintendo или Sony, их престижу будет постоянно наноситься существенный урон, которого компании не потерпят. В день сдачи этого номера в печать стало известно, что Nintendo, также как и Sony, готовит судебный иск к создателям эмулятора, на этот раз обвиняя их в незаконном раскрытии и использовании запатентованных технологий. Это немедленно вызвало соответствующую реакцию авторов, которые заявили о том, что целью создания эмулятора был лишь эксперимент и что, де, создатели UltaHLE специально ввели в код поддержку лишь примерно полутора десятков известных игр, а не абсолютно всех игрушек на приставке (можно быть уверенным, что это более чем элементарная процедура, которую теперь за них проделает кто-нибудь







Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

еще). Тем не менее, эмулятор пришлось удалить с сайта (благо, это произошло уже тогда, когда его можно было взять еще из десятка мест) и на время притихнуть. Думается, что на этот раз все для авторов эмулятора обойдется, уж больно они талантливы, и не исключен вариант, при котором авторы UltraHLE поставят точку в этой истории, заняв ответственные теплые местечки где-нибудь в офисах Nintendo. К сожалению, сомнительность легальности эмулятора не дает нам возможности дать вам точную ссылку на веб-сайт, на котором вы могли бы его достать, но, смею вас заверить, сделать это вовсе несложно — достаточно лишь пошарить по крупным новостным сайтам, посвященным проблемам эмуляции. Что касается адресов и ссылок на места хранения ROM'ов, то с ними вам придется помучиться посерьезнее. Скачать содержимое картриджа вы имеете право (да и то сомнительное) лишь в том случае, если вы уже являетесь владельцем этой игры на Nintendo 64 в лицензионном варианте. Такие уж законы. Среди событий последних недель ярко выделяется и еще одно известие, также достаточно неожиданное и в очередной раз касающееся рынка 3D-акселераторов. Компания S3, известный в прошлом суперпоставщик чипов, наверное, для половины всех продававшихся в мире 2D-видеокарт и автор недавнего знаменательного чипсета Savage 3D,

Внезапно анонсировала свое новое трехмерное детище, чип Savage 4-

довольно смешанных отзывов о финальных вариантах карт на базе Savage 3D, невысокой занятой доле рынка, укоров в прессе и от игроков по поводу недостатка специально оптимизированных под Savage 3D игрушек, S3, похоже, еще разок решила начать все заново. И лихо взяла старт, хотя и последней из серьезных игроков, но все же объявила о скором выходе нового чипа. Помня о прекрасной пословице, о том, кому и когда положено смеяться, S3 предложила публике, наверное, самый технологически продвинутый чип из всех, представленных за последние полгода. Не говоря уже о Voodoo3, по объявленным характеристикам Savage 3D обходит и Riva TNT2, и PowerVR SG250. Более того, карты на его базе должны появиться в продаже практически одновременно со всеми именитыми конкурентами, так что S3 серьезно надеется потеснить своих коллег на поле боя. Что же дает компании возможность столь смело высказываться о будущем своего творения? Многое. Встроенный алгоритм геометрического построения моделей производительностью в 8 миллионов треугольников в секунду, при этом значительно менее зависимый от скорости процессора, чем конкуренты. Особое ядро процессора, способное обрабатывать любой из имеющихся в распоряжении эффектов всего за один такт. Поддержка высокопроизводительной памяти частотой до 143 МГц. Поддержка до 32 Mb RAM и базовая тактовая частота процессора 125 МГц. Наконец, полная оптимизация под новый стандарт шины AGP 4X, предназначенной для новой линейки процессоров Pentium III. Чрезвычайно мощный RAMDAC аж на 300 МГц. Наконец, чрезвычайно привлекательная ценовая политика (чипы будут поставляться всего по 25 долларов в оптовых партиях, что сделает возможным создание видеокарт в диапазоне от 80 до 120-130 долларов). Savage4 будет выпускаться в двух модификациях — Savage4 PRO и Savage4 GT. Первый специально для AGP 4X, с 32 MB RAM и множеством прочих наворотов, а второй — попроще, для шины AGP 2X и 16 MB RAM, но зато с тем же самым эталонным чипом. Напоследок, для создания впечатления серьезности намерений S3 по работе с производителями видеокарт, главная звезда этого рынка, компания Diamond Multimedia, объявила о своей поддержке проекта, а также анонсировала первую собственную карту, которая, похоже, и станет премьерной для Savage4. Пока не ясно, в какую линейку продуктов Diamond войдет новая карта, однако компания явно увлеклась идеей выпуска первого AGP 4X акселератора на рынке, а в свете будущей потери в качестве поставщика и главного 3Dfx полагаться целиком и полностью на силы NVidia было бы совершенно необдуманно. Так что теперь у Diamond имеется в распоряжении мощный рычаг давления на Nvidia (как и на S3), с которым компания попадает в практически беспроигрышную ситуацию. Думается, впереди нас ждут весьма интересные времена. Ну а с начала апреля на 3D-рынке развернется очередной раунд смертельной битвы, за событиями которой мы будем следить с пристальным вниманием...

CU-NewS

Сергей **АМИРДЖАНОВ** *(amir@gameland.ru)*

содержание CD

На нашем новом диске вы найдете не только множество свежайших «демок», но и кое-какие новшества, которые, надеюсь, окажутся небесполезными.

Toca Touring Cars 2

Разработчик: Codemasters
Издатель: Codemasters
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Игры от Codemasters всегда были достойны самого пристального внимания, а из релизов на PC практически невозможно припомнить явных провалов. Более того, в последнее время компания прибавила оборотов и взялась за дело создания лучших гоночных игр на рынке с удвоенными усилиями. И если совсем недавно вы могли насладиться ралли по бездорожью вместе с Colin McRae Rally, то теперь Codemasters предлагают нашему вниманию развлечение иного рода. Официальный британский чемпионат шоссейных раллийных гонок — вот что такое Toca Touring Car. Первая часть игры, появившаяся примерно год назад, уже обладала весьма выдающимися качествами, теперь же, после успеха Colin McRae мы, наконец, видим до блеска отполированный и, вдобавок, по-настоящему серьезный продукт. В демо-версии, конечно, у вас несколько связаны руки, и доступна всего одна трасса, но зато в полной нас ждет полное великолепие.

Commandos: Beyond the Call of Duty

Разработчик: Eidos Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, желательно быстрая 2D-видеокарта.

Commandos запомнился как один из самых интересных стратегических проектов прошедшего года, и не удивительно, что Eidos так цепко ухватилась за возможность превратить игрушку удачливых испанских разработчиков в настоящий хитовый сериал. Для начала, согласно канонам жанра — expansion pack под названием Beyond the Call of Duty. В выпущенной только что демо-версии вы сможете пройти одну из миссий будущего набора. Как обычно, высокие графические стандарты, значительно увеличенная сложность прохождения, новые виды оружия. Обещаны также новые герои и уникальные типы ландшафтов...

RollerCoaster Tycoon

Разработчик: Microprose/Chris Sawer Software
Издатель: Hasbro Interactive
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM.

Для тех, кто успел уже пресытиться Railroad Tycoon'ом, Microprose совершенно неожиданно выдала новый проект, о котором до самого последнего момента (выхода публичной демо-версии) абсолютно ничего не было известно. Несмотря на поразительное сходство в названиях, новая игра не имеет практически ничего общего с железными дорогами. В RollerCoaster Tycoon вам предстоит управлять небольшим парком аттракционов, главным образом состоящим из различных вариантов американских горок. Главная «фишка» — в возможности самостоятельного дизайна гоночных треков. В остальном — почти стандартная строительная стратегия.

Pro Pilot'99

Разработчик: Sierra Studios
Издатель: Havas Interactive
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, требуется 3D-акселератор, совместимый с 3Dfx Voodoo/Voodoo2/Banshee.

Новый эпизод долгоиграющего летательного сериала от Sierra, похоже, заслуживает пристального внимания. Серьезно подлатанная под современный уровень графика (и системные требования), новый для Sierra шаг в реалистичности полетов, довольно-таки занимательные миссии. Стоит попробовать.

А также: новая демо-версия Quest for Glory V: Dragon Fire (с совершенно новым квестом для выполнения), Deer Hunter II, Trophy Buck, Mike Stewart' s Pro Bodyboarding, Space 3Df, Extreme Trial Motocross, и «Незнайкина Грамота».

Коллекция видеороликов на этот раз, наверное, самая впечатляющая за последнее время: великолепный эксклюзивный рекламный ролик Аллодов 2 (PC), знаменитые первые кадры суперпроекта Quake III Arena (PC, Mac, DC) [Внимание! Для работы этого ролика вам потребуется новый кодек Indeo, расположенный в директории Movies], Gabriel Knight 3 (PC), Heavy Gear II (PC), Parappa the Rapper II: UmJammer Lamy (PS), Total Annihilation: Kingdoms (PC) и ролик из многообещающего телесериала Mortal Kombat: Conquest.

Внимание, сюрприз! С этого номера мы начинаем публикацию на нашем демо-диске саундтреков к самым знаменательным компьютерным и видеоиграм в формате MP3 (программное обеспечение WinAmp прилагается). Начинаем с сенсационного альбома Sonic Adventure. Вашему вниманию предлагаются восемь великолепных песен, составляющих выпущенный недавно в Японии и уже завоевавший популярность саундтрек. А в качестве бонуса — заглавная мелодия из будущего шедевра Sega — Shen Mue. Присылайте нам свои заявки на публикацию любимых мелодий.

С этого номера мы также начинаем публикацию тематических наборов скринсейверов, курсоров и «обоев» для ваших рабочих столов, посвященных самым интересным игровым проектам прошлого, настоящего и будущего. На этот раз набор таков: Baldur's Gate, Carmageddon, Diablo, Dune 2000, Final Fantasy VII, Grim Fandango, Heroes of Might & Magic, Indiana Jones 3D, Interstate'76, Jedi Knight. Вдобавок к этому мы традиционно прилагаем наборы «обоев» для рабочего стола, на этот раз для Sonic Adventure, Castlevania 64 и Total Annihilation: Kingdoms.

Патчи: Baldur's Gate, Forsaken, Railroad Tycoon 2.

На диске вы также сможете найти несколько весьма удачных карт для Myth II: Soulblighter и множество трейнеров к самым последним играм.

CU-NewS

ИТОГИ ГОДА

Итоги 1998 года

Итоги года с Борисом Романовым

В начале каждого года тысячи различных изданий, десятки разнообразных жюри, да и просто миллионы обычных людей с невообразимым постоянством пытаются подвести итоги прошедшего года. Не знаю, что именно привлекает нас в подобных мероприятиях, однако, именно эти «церемонии награждения» порой становятся для многих из нас гораздо более важными событиями, нежели сами причины устроения этих разнообразных шоу.

Долгое время наш журнал пытался стоять в стороне от этого праздника жизни, логично считая все эти публикации списков «победителей» занятием совершенно не нужным, легко предсказуемым и, в конце концов, просто глупым.

Тем не менее, уже в прошлом году мы все-таки немного отошли от своих традиций, опубликовав на страницах нашего журнала повторные мини обзоры всех тех игр, которые попали в наш журнал в позапрошлом году. В этот же раз подобного мы делать уже не будем, так как считаем, что все, что мы говорили на протяжении прошедшего года о тех или иных играх, остается в силе и сегодня. Вместо этого я, скромный редактор видео раздела нашего журнала и, по совместительству, редактор отдела новостей, в содружестве со своими коллегами представлю вам сразу несколько списков того, что, на самом деле, затронуло наши черствые сердца в прошедшем 1998 году. Итак, встречайте первую подобную, если так можно сказать, номинацию:

1998 ГОД — ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ

Если смотреть глобально, то основной тенденцией в прошедшем году, скорее всего, стало то, что основные двигатели прогресса, те несколько компаний, которые реально сегодня задают тон во всей индустрии, а также несколько молодых разработчиков, попавших, так сказать, в струю, практически одновременно закончили завоевывать когда-то революционное **3D** и стали к нему относится как к чему-то обыденному. Иными словами, создание трехмерных игр теперь окончательно и бесповоротно переместилось из области фундаментальных исследований в область прикладной науки. Типичным тому примером служат те несколько произведений, которые действительно смогли задержать на себе наше внимание. Это новое понимание **3D**, как чего-то само собой разумеющегося, по-настоящему роднит между собой такие разные, но при этом до боли похожие друг на друга произведения, как **Zelda 64, Metal Gear Solid, Half Life** и тот же **Sonic Adventure** (реальную ценность которого мы, правда, сможем оценить лишь спустя некоторое время). Единственным же исключением из этого правила стал **Trespasser** — единственная игра прошлого года, в которой разработчики попытались пойти в деле создания трехмерных миров значительно дальше всех остальных. Однако этот **Trespasser** как раз по причине того, что он являлся представителем умирающего класса узкоспециализированных игр (об этом читайте ниже), ввиду отсутствия в нем чего-нибудь иного, кроме живущего по законам физики мира, естественно, не смог оказать реального влияния на то, как мы будем играть в игры в самое ближайшее время. И все это случилось именно потому, что все остальные вышеперечисленные произведения смогли своим появлением окончательно и бесповоротно задать и второй вектор дальнейшего развития игр, а именно — превращение последних в нечто большее, нежели просто абстрактный набор миссий и головоломок, завернутых в некую графическую оболочку. Итак, в новый 1999 год мы вошли уже с четким пониманием того, что современные игры теперь должны воздействовать на игрока с помощью совершенно различных по своей природе средств. Иными словами, за последний год все игры, как таковые, смогли совершить, наверное, один из своих последних качественных скачков и стать по-настоящему интерактивным развлечением. Развлечением разноплановым и многоликим, впитавшим в себя лучшие элементы как литературы и кинематографа, так и привычных нам, ветеранам, классических игр. Да, естественно, описанный выше процесс эволюции был начат задолго до 1998 года, однако, наиболее значительные свои плоды он смог проявить лишь в последние 5-6 месяцев.

Но у всех вышеперечисленных преобразований, естественно, была и обратная сторона, выразившаяся в постепенном отмирании узкоспециализированных игр, которые еще пару-тройку лет назад казались нам настоящей вершиной человеческой мысли. И хотя большинство из вас пока этого не хочет замечать, но уже сегодня можно с уверенностью говорить о фактической смерти классических стрелялок от первого лица (в том же **Unreal**, интерес у нас вызывало лишь только его техническое исполнение, но никак не сама игра), классических стратегий в реальном времени (даже тот же **StarCraft**, при всех его положительных качествах, уже в начале прошлого года смог вызвать у нас лишь мимолетное увлечение, сменившееся, впоследствии практически полным безразличием), классических трехмерных и двухмерных драк (даже гениальный **Virtua Fighter 3** уже не смог разжечь в нас такие же чувства, какие он вызвал у нас всего лишь пару лет назад). Те же самые ощущения нас посещают и при упоминании об очередной трехмерной платформе (все эти милые медвежата и крысята, которые больше ничего не делают, кроме как прыгают по головам, разрешают очередные, в прямом смысле этого слова, головоломки и собирают очередные бананы с яблоками, сегодня уже вызывают просто непереносимую скуку); очередной классической японской **RPG** (да, мы с радостью почитаем и еще одну красивую историю, как в той же Xenogears, но, согласитесь, с этой задачей гораздо лучше справляется любая хорошая книга); очередной гонки (тот же **Gran Turismo**, при всем при том, что он, наконец, смог добавить в этот жанр действительно новый и нужный элемент «квеста», в своей основе остался все такой же, лишенной своего лица, обычной гонкой); очередной тупой стрелялки от третьего лица (без комментариев), да и любой игры, разработчики которой принципиально не хотят пользоваться доступной сегодня каждому трехмерной технологией (разработчикам двухмерных игр не стоит больше оправдываться тем, что, якобы, нынешние **3D** технологии все еще не могут соперничать с двухмерными по своей функциональности и красоте, потому что это уже не правда) или, наоборот, кроме нее ничего нам не предлагают. К сожалению, этот печальный список можно еще продолжать и продолжать...

Тем не менее, все перечисленные выше жанры и подходы к созданию игр все еще вызывают у нас кое-какие теплые чувства. Более того, в том, что мы все еще продолжаем их любить, в общем-то, ничего плохого и нет. Однако наша с вами любовь, к сожалению (или к счастью) — это ничто по сравнению с прогрессом.

Кстати говоря, все вышеназванные изменения в игровой индустрии привели нас еще к одному феномену конца 90-х годов, а именно к тому факту, что сегодня даже гигантские, по крайней мере, на бумаге, рывки в технологии стали оказывать все меньше и меньше влияния на то, во что мы на самом деле играем. Иными словами, трехмерная революция, которая стала символом второй половины 90-х годов, уже благополучно закончилась, и нас больше не удивишь миллионами полигонов, тысячами спецэффектов и прочей ерундой, которая помогла в свое время сдвинуть индустрию с мертвой точки. Возьмем, к примеру, только что объявленный **Voodoo 3** или вышедший недавно **Dreamcast**. По техническим характеристикам первый из них превосходит своих не таких уж и слабых конкурентов примерно в 2-3 раза, а второй — раз так в 8-10. И что, от этого игры на них кажутся вам на столько же порядков лучше? Ничуть.

И это, согласитесь, хороший знак, так как он свидетельствует о том, что большинство из вас постепенно переходит к пониманию того, что не одними полигонами, **NURBS**'ами и кривыми Безье жива та или иная игра. На арену состязаний, как и в начале 90-х годов, снова вернулись дизайнеры, сценаристы, художники и композиторы, а не одни лишь программисты и обладатели последних технологий. Ведь, как я уже отметил выше, при разработке действительно современной игры уже недостаточно достичь совершенства в одной, узкоспециализированной области. А те игры, которые предлагают нам голый gameplay, голую графику или голый сюжет, на данном этапе развития индустрии уже просто не вызывают особого восхищения.

Закончив же с описанием фундаментальных изменений, коснувшихся современных игр в прошедшем году, стоит, наверное, перейти и к освещению не менее значительных событий 1998 года, которые, тем не менее, еще докажут свое истинное значение в недалеком будущем. Итак, встречайте вторую номинацию:

1998 ГОД — НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

В этой почетной номинации, на самом деле, был всего лишь один кандидат на победу. Другое дело, что у него имелось сразу несколько имен. Это и **GameBoy** от **Nintendo**, и **PocketStation** от **Sony** и **Neo Geo Pocket** от **SNK**, а также **VMS** от **Sega** для **Dreamcast**. Но обо всем по порядку.

Долгое время, а точнее в течение последних 10 лет, рынок портативных игровых устройств развивался как бы отдельно от всего остального. Однако в позапрошлом году компанию **Nintendo** озарила мысль, что ее сверх успешная игровая машинка, которая снова обрела популярность (по крайней мере, в Японии) может помочь ей повысить интерес у японской публики к своей платформе **Nintendo 64.** И вот она, движимая этой идеей, на своей очередной выставке достижений объявила о выходе в 1998 году игры **Pocket Monster Stadium,** в которую можно было бы играть как на **Gameboy**, так и на **Nintendo 64.** Кроме всего прочего, эти два варианта игры являлись, впервые в индустрии, практически самостоятельными единицами, которые лишь дополняли друг друга. И мало кто тогда предполагал, что такое гениальное маркетинговое решение (любителей популярного **Pockemon'a** с помощью этой игры пытались небезуспешно уговорить приобрести себе непопулярную в то время **N64**) впоследствии сможет стать настоящим толчком для дальнейшего развития всей индустрии видеоигр в целом.

Однако объявленная чуть позднее к выходу в конце 1998 года портативная игровая система от **Sony PocketStation**, показанная в мае того же года карточка памяти с игровыми возможностями для **Dreamcast VMS**, а также поступивший в продажу осенью прошлого года **Neo Geo Pocket**, оснащенный возможностью его подсоединения к **DC**, ясно всем показали, что на этой незамысловатой идее можно построить целую новую концепцию игр.

Однако наиболее полно раскрыла всю суть этого нового явления система **VMS** для **Dreamcast**, которая, ко всему прочему, обладает одним отличительным от всех остальных подобных устройств свойством — ее вам все равно придется купить хотя бы для того, чтобы использовать в качестве стандартной карточки памяти. А дальше начинается самое интересное. Закачав в эту карточку памяти дополнительную мини-игру, скажем, из **Sonic Adventure**, вы сможете продолжить наслаждаться этим проектом везде, где бы вы ни были. Вернувшись же к себе домой, вы можете посмотреть на результат прохождения этой мини-игры уже на большом экране и так до бесконечности. Но это еще не все. Скажем, запланированная к выходу на **DC** драка **PowerStone** сможет предложить вам не только несколько мини-игр, но и позволит вам подключить свою карточку памяти уже к одноименному игровому автомату для достижения неизвестного пока нам результата. Кстати говоря, то же самое можно будет сказать и практически про все остальные игры, которые разрабатываются сегодня для **DC** и **Naomi**. И, наконец, если вы еще не поняли, то все эти игры, какими бы простыми они ни казались, достаются вам совершенно бесплатно. Более того, на данный момент в Японии **Sega** планирует регулярно вывешивать на своем сайте и другие такие же бесплатные, игры, одной из которых в ближайшее время станет мини-игра по мотивам грядущего хита **Shen Mue**.

Безусловно, на данный момент все использование как **VMS**, так и **PocketStation** сводится лишь к созданию для них очередного варианта тамаготчиподобных **RPG**. Однако со временем разработчики, скорее всего, обязательно откажутся от такого стереотипа и обязательно попробуют сделать для этих незамысловатых устройств нечто более оригинальное, благо

использовать их в будущих играх все равно придется. На этом позвольте мне закончить с данной номинацией и перейти к следующей.

1998 ГОД — НОВАТОРСКИЕ РЕШЕНИЯ

В эту небольшую номинация я решил включить все те игры, которые, по разным причинам, не смогли пока вызвать своим появлением действительно гигантских изменений, но которые, тем не менее, оставили после себя заметный след в истории. Этот список возглавляет упомянутый в самом начале статьи **Trespasser** — игра, практически никем не понятая и по заслугам не оцененная. А ведь, между тем, именно в ней нам, простым смертным, впервые показали то, как можно легко оживить мир любой игры, попросту заставив его работать по законам физики. Да, безусловно, в ней не было красивой графики (когда ЦП приходится обрабатывать такую сложную физику, ему для нее просто не остается мощностей), да и, собственно говоря, особой игры там также не наблюдалось. Однако идейно эта игра явно опередила свое время и оставила после себя неизгладимые воспоминания.

Не менее яркие воспоминания у меня оставила и еще одна игра, о которой, скорее всего, мы еще не раз вспомним уже в этом году. Имя этой игры — **Spikeout: Digital Battle Online**. Мало того, что эта полностью трехмерная драка от команды **Sega AM 2,** наконец-то, вырвала этот жанр из своего застойного состояния, предложив посетителям залов игровых автоматов полностью трехмерный игровой процесс вкупе с просто недосягаемой по своему качеству графикой, она еще и умудрилась стать первой игрой этого жанра, в которую по сети могли бы играть до четырех человек одновременно. Нам же осталось лишь дождаться осени и посмотреть на то, сможет ли **Sega** хоть как-то перенести все это великолепие на свою новую игровую систему.

Но раз уж я здесь заговорил о продукции этой компании, то придется упомянуть и еще о двух замечательных играх, которые, в случае их выхода на любую другую платформу, кроме Сатурна, смогли бы стать настоящим событиями в мире видеоигр. Речь здесь идет о двух великолепных **RPG** — первой в истории жанра полностью трехмерной японской ролевой игре **Panzer Dragoon Saga** и, наверное, самой интересной стратегической **RPG** последнего времени — трилогии **Shining Force 3.** Оба эти произведения стали настоящей сенсацией и оказали огромное влияние на то, куда и как будет в дальнейшем развиваться этот жанр игр.

Не менее интересной с точки зрения новаций оказалась и одна из многих игр **Nintendo**, посвященная ее популярному герою сериала **Pokemon** по имени **Pikachu**. Именно с его участием **Nintendo** выпустила на рынок, наверное, первое в истории игр произведение, которое бы с умом воспользовалось давно доступной технологией распознавания речи. Итак, в вышедшем в конце декабря **Pikachu Genki Dechu** игроки имеют возможность с помощью голосовых команд общаться с героем этой игры, воспитывать его и играть с ним в различные игры. Идея оказалась великолепной, и я ожидаю в ближайшее время появления других игр с подобными возможностями.

Кроме этого, **Nintendo** в прошлом году также умудрилась выпустить и пару очень важных для своего дальнейшего развития игр — гонки **F-Zero X** и **1080 Degree Snowboarding**. Именно в них данная компания, наконец-то, действительно смогла приблизиться к созданию идеальных игр в том жанре, в котором она до этого, на самом деле, никогда не блистала.

Вернувшись же в мир игр для персонального компьютера, я бы хотел отметить целый ряд игр, которые пытались, в той или иной степени, восполнить отсутствие в продаже действительно современных игр в жанре стратегии. Это, естественно, **Battlezone**, которая стала первой реальной трехмерной стратегией (появившийся до нее **Uprising** был, скорее, обычной стрелялкой с некими «стратегическими» элементами). Безусловно, эта игра от **Activision** не могла похвастаться ни до конца продуманным игровым процессом, ни таким же доступным, как в классических стратегиях, интерфейсом. Тем не менее, именно эта игра показала миру, что создание трехмерной игры в жанре **RTS** сегодня уже вполне возможно. Также немаловажным событием, пусть и не совсем в этом жанре, стало появление на прилавках таких игр, как **Spec Ops** и **Rainbow Six**, открывших миру практически новый жанр симулятора «спецназа».

Не стоит забывать и еще об одном крупном событии прошлого года, о котором я уже успел вскользь обмолвиться чуть раньше. Впервые в своей истории нынешний лидер индустрии видеоигр, компания **Sony**, смогла разработать и продать по всему миру действительно качественную и, самое главное, по-своему революционную игру — гоночный симулятор **Gran Turismo**. И пусть эта игра была, на самом деле, всего лишь расширенной версией никем незамеченной в свое время **Sega Touring Car** (у этой игры она даже умудрилась позаимствовать не только ее тему и основные принципы, но даже и дизайн трасс), именно те дополнения, которые она смогла внести в жанр, такие как гигантский и довольно разнообразный режим **Gran Turismo** и наличие в ней более 150 лицензированных машин, и сделали из нее действительно запоминающийся продукт. А уж маркетинговая машина компании **Sony** и отсутствие на ее приставке подобных игр заставили нас и вас обратить на этот продукт практически все свое внимание.

Наверное, под конец статьи мне стоило бы отметить и еще несколько различных игр, но их названия почему-то никак мне не приходят в голову. А если я их уже забыл, то, значит, на меня они не смогли оказать действительно сильного влияния. Но я надеюсь, что эту оплошность смогут восполнить сполна мои коллеги по редакции. На этом позвольте откланяться и напомнить вам, что вышеприведенная статья отнюдь не претендует на звание самой непредвзятой и объективной. Так что воспринимайте ее такой, какая она есть, и присылайте нам в редакцию свои собственные итоги года, которые мы постараемся обработать и поместить в разделе «обратная связь».

ИТОГИ 1998 года

Занимательная астрология: что нам стоит ждать и чего ждать не стоит

Сергей Овчинников

Полюбит, не полюбит, купит, не купит, поставит 99 из 100, не поставит...» — практически любой разработчик или издатель в один прекрасный момент вынужден, выдавив из себя жалкую улыбку, представить свой новый проект широким массам и брать в руки эту судьбоносную ромашку. Как сложится судьба игры, насколько она полюбится людям, вызовет ли ажиотаж или просто сгинет в пучине отдаленных от центра магазинов запыленных полок? Игровая индустрия, конечно, год от года становится более рассудочной, предсказуемой, и, тем не менее, места для сюрпризов и сенсаций всегда будет достаточно. Как известно, журналистов будущее интересует гораздо больше, чем настоящее (как и многих игроков), и поэтому, заполучив, наконец, предмет своих былых мечтаний, мы немедленно находим в нем какой-нибудь милый недостаток, а чаще несколько, и увлекаемся очередной перспективной темой. Исключения случаются довольно-таки редко, но, например, для меня таких в прошедшем году было целых два — **Metal Gear Solid** и **Zelda**. И мне очень хочется надеяться, что в будущем таких проектов станет больше, интересных самих по себе, не из-за рекламы и умопомрачительной графики, а именно из-за того чувства, которое испытываешь, разглядывая плывущие по экрану строчки титров...

Мы можем отделаться общими фразами. Сказать, что индустрия процветает, выходят новые консоли, акселераторы и интересные проекты. Отметить нехороший поток клонов и пожурить халявщиков за задержки и будущие провалы. Но в результате, свершив круг, мы вернемся к той самой ромашке — полюбим, не полюбим, купим, не купим. Не совершим крупных ошибок и не повлияем на вас своим больным самомнением. Нет, лучше уж попытаться выстроить свою картину нового игрового года, пусть субъективную, даже неточную. Зато такую, при которой в следующие двенадцать месяцев никому не придется скучать.

1999-й видится годом «усвоения и закрепления пройденного материала». Буквально за несколько месяцев до конца его предшественника несколько игровых компаний смогли достичь совершенно новых высот в своем ремесле, выпустив проекты столь разноплановые и неординарные, что даже готовая ко всем сюрпризам пресса несколько растерялась и не знала, кому какие призы присуждать. В этом году, как это часто бывает после очередного прорыва, вслед за лидерами потянется довольно-таки длинная цепочка догоняющих, и мир увидит новые варианты **Baldurs' Gate**, **Zelda**, **Trespasser**. Здесь важно решить, хорошо это или плохо. Думается, на этот раз специфический жанровый разброс революционных проектов не даст разработчикам концентрироваться на чем-либо одном, как в 1997 было со стратегиями, а в 1998 — с **RPG**. Напротив, ориентиры, выставленные недавними шедеврами, как можно надеяться, лишь «спровоцируют» молодые команды на дальнейшие эксперименты. Одно из основных модных течений 1999 года — своеобразная **Action RPG**, высокотехнологичный винегрет из непременного ядрышка ролевика (мода на **RPG** пока не собирается утихать) с умным, но необязательным к восприятию сюжетом и хорошей дозой здоровой развлекаловки. Уже сейчас можно назвать несколько проектов, вполне соответствующих этому определению по своему стилю — **Max Payne, Decay, Soulbringer, Indestructibles, Sin2.** Наверняка этот список будет постепенно пополняться. Это направление, впрочем, нельзя назвать реально новым шагом в развитии жанра, хотя не исключено, что в результате эдакого брожения и поиска новых форм на свет появится что-то необычайно яркое.

Возродятся ли стратегии? Вопрос, который сейчас волнует многих игроков. После вынужденного отдыха длиной почти в целый год нам всем вдруг страстно захотелось кем-нибудь масштабненько покомандовать. Оказалось, что по старому это делать практически невозможно — вкус к 2D-графике окончательно испортила последняя волна **3D-Action,** и всем внезапно захотелось реализма и трехмерности. К сожалению, на пути между игроком и трехмерной стратегической игрой прочно стоит стена по имени «камера». Недопонимание между нами (игроками и этой несносной особой) хоть и несколько сократилось в последнее время, но до дружбы еще очень далеко. В таких условиях разработчики будут вынуждены искать какие-то новые пути и, скорее всего, будут потчевать нас псевдотрехмерностью в больших масштабах или совершенно неиграбельной полной трехмерностью (которая лучше всего выглядит, как известно с видом сверху). До кардинальной переделки старых идей дело не дойдет. Я не исключаю, что мы увидим несколько очень хороших игр, но ту самую стратегию нашей мечты, даже самую примитивную, навряд ли. **Tiberian Sun** — быстрый и не слишком красивый, зато более или менее оригинальный проект. **Age of Empires II** обещает хорошо проработанную экономическую модель и великолепную графику, ну а **Seven Kingdoms II** добавит к неординарному игровому стилю солидный внешний облик, так что у вас более не будет надобности играть с закрытыми глазами, чтобы не видеть эту серую мерзость на экране. Наибольшие надежды вызывает **Total Annihilation: Kingdoms**. Эту игру я жду с особым нетерпением, хотя внешне, как кажется, она не представляет собой ничего сверхъестественного. Маленькая собака **TA:K**, думается, зарыта в зачарованном фэнтезийном мире, к которому серьезно ни один из известных разработчиков в последнее время не обращался. А уж драконов на новый игровой уровень **Cavedog** вывести сможет. Вообще я бы посоветовал вам как следует присмотреться к этой компании, которая сейчас пытается совершить прорывы на нескольких фронтах сразу — создавая «зареальную» **RPG Elysium**, странный шутер-адвенчуру **Amen**. И, параллельно с этим, разрабатывая новую концепцию для стратегических игр. Если мои прогнозы верны, то **TA:K** станет лишь испытанием малой части накопившихся у Рона Гилберта и Ко идей. Стратегии в этом году также будут все больше тяготеть к **RPG**, и для **real-time** игр такое стремление может вылиться во что угодно, от **Homeworld** до **Ogre Battle**. Для приставочных стратегий наступят, наверное, времена перемен. Будучи зажатыми на небольшом, исключительно «фанатском» рынке, производители этих творений вынуждены одновременно искать новые пути и стараться сохранить дух старых произведений. В этом им, как ни странно, должны помочь новые платформы — от **Dreamcast** до **PlayStation II** и новой **Nintendo**'вской машины, которые, вместе с графическим прорывом, принесут новые игровые возможности. Не исключено, что, изменив графику, эти разработчики поменяют и еще кое-что. Но это, наверное, дело будущего, года для такого шага будет маловато. Последний особый кандидат на всеобщую любовь — **Black & White**. Одновременно такой европейский, американский и даже японский, новый проект **Peter'a Moulineaux** должен превратиться в настоящее событие на игровом рынке. Не совсем стратегия, почти не **RPG**, в общем-то, не **Tamagotchi** и где-то не **Populous** — чем же он окажется в результате, мы узнаем, когда **Lionhead** покажет его в действии.

Важнейшая тема для обсуждения — онлайн. С яростным усердием за недобитого интернетовского быка взялись

производители приставок, и теперь (с одновременным их пополнением перезаписываемыми носителями) **PC** окончательно лишился всех своих очевидных преимуществ, как, впрочем, и сами приставки лишились столь свойственных им качеств простоты и удобства использования. Рынки видеоигр и игр компьютерных с этого момента начнут стремительное сближение, и их параллельное движение постепенно превратится в широкий информационно-развлекательный поток, который, поглотив по пути телевидение, представит нам в следующем веке уже совершенно новую картину мира. Это, конечно, в весьма отдаленном будущем. Пока же... Нельзя отвернуться от того факта, что консольный рынок в 1999 году будет все так же преобладать над рынком компьютерных игр как по продажам (к чему все привыкли уже давным-давно), так и по уделенному внимания в прессе. Слишком уж горячий этот год, чтобы заботиться о проблемах какой-то там **3Dfx**. Показательное супершоу «вернувшейся» на американский и европейский рынок **Sega**, которое начнется в начале мая с первым представлением **Dreamcast** на **E3** и продлится весь год, будет самым дорогим и, без сомнения, ярким событием года. **Sega** предстоит потратить без малого двести миллионов долларов на раскрутку новой приставки, сколь эффективно будут потрачены эти безумные суммы — пока вопрос. Поклонникам **Sony** и **Nintendo** также не стоит унывать. Ведь обе «намылились» представить в этом году свои новые системы. Анонса **PlayStation II** можно ожидать поздней весной, а, возможно, и осенью, и по поводу этой приставки уже практически все ясно (кроме малости — ее спецификаций ;-), а что касается **Nintendo**, то здесь мы можем лишь развести руками. Компания столь искусно запутала следы, смешав информацию о самом сомнительном своем начинании — **64DD** с намеками на скорый выпуск новой платформы, что в данный момент мало кто может догадаться, чем же компания реально захочет потрепать нервы своим конкурентам. В любом случае ее профиль на ближайшие годы почти определен. **Nintendo** (а точнее, знаменитый **Shigeru Miyamoto**) будет делать совершенно особые игры. Игры развивающиеся, полиморфные, нелинейные. Большие, сложные и совершенно не похожие ни на что виденное нами раньше. Никаких жанровых рамок, скорее всего, даже полная свобода в формировании персонажей и игрового мира, бесконечный полет фантазии. Возможно ли такое? Не сразу, но, наверное, да. Но подобные проекты будут требовать гигантского количества времени, это совершенно точно. А тем временем на вершину Олимпа, скорее всего, заберется **Yu Suzuki**, который уяснил для себя собственную концепцию «свободной игры». Вопрос лишь в том, сможет ли столь альтернативная игра, как **Shen Mue**, понравиться публике?

После триумфа **Half-Life** и неожиданно громкого успеха вовсе не поточного **Grim Fandango** должен оживиться интерес к приключенческим играм. Толчок к новому кругу развития **Adventure** дан на этот раз весьма слабо, и воспримет его лишь несколько компаний, скорее всего, из тех, что уже многократно ставили опыты на жанре. И здесь главную сенсацию может запросто выдать **Sierra**, а точнее, Джен Дженсен со своим парадоксальным проектом **Gabriel Knight III**. Надо отметить, что у Дженсен удивительное чутье на моду в игровой индустрии (игровой дизайнер-женщина — это все еще звучит диковато). Она уловила в свое время влечение к стильной мрачноватой графике и живым голосовым диалогам, затем попала в точку с видео- и фотографическими фонами, а вот теперь делает что-то совсем странное в **3D**. Ее адвенчура собирается использовать третье измерение вовсе не просто для красоты. Скорее, больше для атмосферы. Что еще нужно для нового подхода? Остается лишь заметить, что лично у меня еще остались надежды на возрождение **Access**'овского Текса Мерфи и на долгожданный прорыв адвенчуры от **LucasArts**...

Лара Крофт и ее бесконечные друзья продолжат триумфальное шествие по городам и весям, лишь немного померкнув на время и вновь ярко заявив о себе на платформах нового уровня. Что же касается самого **Tomb Raider**, то четвертая часть сериала вполне может в виде исключения этот год пропустить, а **Core** вполне может выпустит что-нибудь экстраординарное, вроде **Croft Racing** или **Lara Golf** (я, разумеется, немножко иронизирую).

Кстати, о гонках. **Gran Turismo**, в общем и целом, указала направление, в котором предстоит двигаться современным автосимуляторам, и направление это назвать бесперспективным никак не получится. Если соединить разноплановость **GT** с несколькими оригинальными идеями, скажем, из будущего **Metropolis'a** или **LA Riders**, главным образом в области свободной езды по городу в любом направлении по любой улице, да еще прибавить к этому стильный дизайн от **Namco** (смотри **Ridge Racer 4**), то может получиться что-то очень необычное и достойное. То есть, очень достойное. Нельзя не заметить первый грозный шажок **Square** в этой области — ее новый проект **Racing Lagoon** носит гордое звание «**High Speed Racing RPG**». И если бы он был анонсирован не на **PlayStation**, то я бы порекомендовал всем основательно приготовиться. Устаревшая платформа, к величайшему сожалению, тормозит развитие и двух других потенциально великолепных игр — **Need for Speed IV** и **Gran Turismo II**. Обе они, скорее всего, не смогут оправдать наших ожиданий. На **PC** гонки внезапно уперлись в барьер аппаратных эффектов акселераторов. В результате механизм создания трасс превратился из творческого процесса в странное конструирование источников света. Новое поколение акселераторов, скорее всего, не решит проблемы, так что придется пока пожить без гениальных гонок.

На этом мне придется остановиться. Хотя делиться мыслями и прогнозами — дело весьма и весьма занимательное. 1999 год непременно запомнится. Он может оказаться ярче многих других, а может обернуться бесконечной чередой разочарований. Так что мой вам совет — как только настанет лето, отправляйтесь в поле и найдите там самую большую ромашку...

Итоги 1998 года

Итоги года с Дмитрием Эстриным
1998 – поиск непокоренного или продолжение следует

Для меня 1998 год был и остается годом постоянных ожиданий чего-то принципиально нового, чего-то, что способно было бы перевернуть все наши представления о **PC**-играх, как таковых. **3D**-акселераторы уже сделали трехмерность доступной, тем самым лишив ее определенной доли привлекательности. В 1998 год мы пришли с твердой уверенностью, что игровые разработки в скором времени нагонят компьютерные технологии. Давайте вспомним первые картинки, демонстрировавшие мощь **Voodoo 2.** Мало кто сомневался в том, что нечто подобное мы увидим в ближайшем будущем в реальных играх. Однако невероятное случилось. Весьма высокая производительность для того времени так и оказалась невостребованной до сих пор. И пусть пример несколько грубоват, но он позволяет понять, насколько истинный результат оказался далек от тех фантастических предположений, прогнозов и догадок начала 1998 года.

Начинался год весьма своеобразно — решительно ни одного релиза, на который стоило бы сейчас обратить внимание. Напомню, что конец 1997 был чрезвычайно плодотворным для игрового мира — мы увидели **Myth, Gettysburg** и **Wing Commander: Prophecy**. Этого было достаточно, чтобы не ощутить странную пустоту начала 1998. Кроме того, все мы ждали. Мы ждали **Alpha Centauri** и **SimCity 3000**, который тогда еще был трехмерным. Мы вновь начали ждать **Unreal**, каждая новость о котором неизменно становилась сенсацией. И, наконец, мы наивно ждали чудес от **Voodoo 2.** Примерно в это же время остановился мутный поток бесконечных клонов стратегий в реальном времени. В марте вышел **Rebellion**, оригинальнейшая концепция которого, как ни странно, просто-напросто не нуждалась в новых компьютерных технологиях. Это было одно из первых разочарований. Нет, не в игре, сам по себе нашумевший **Rebellion** оправдал самые лучшие предположения, если временно забыть про убитый насмерть дизайн... Многие из нас были разочарованы тем, что это не вполне то, чего ждали. Точнее, совсем не то. В выходе **Rebellion** не было эффекта, он не производил впечатления грандиозности и был, по сути дела, игровым статистом. И это — лишь один из первых симптомов 1998 года. Чуть позже мы увидели **Spec Ops: Rangers Lead the Way**, и было бы сложно недооценить значения этой игры. Это был не шутер и не **3D-Action**. **Spec Ops** был значительно ближе к симулятору. Концепция оказалась очень оригинальной, хотя и недоработанной. Головокружительные задания, реалистичное снаряжение, совершенно новые, необычные ощущения — все это представлялось настоящим открытием. Хотя с точки зрения используемой технологии **Spec Ops** был очень скромен. Потом вышел **StarCraft**, одна из немногих **real-time** стратегий 1998. Фактически в игре был подведен итог всему тому, что почти целый год пытались сказать клонмейкеры. Отточенный игровой баланс, мощный многопользовательский режим — возможно, и ничего нового, но в то же время **StarCraft** на время скрасил ожидание игровой революции. Несколько позже вышла демка **Commandos: Behind the Enemy Lines**. Собственно, полной игры можно было и не ждать, все было и так ясно. **Jagged Alliance** в реальном времени плюс концепция стратегической головоломки. И, прошу обратить внимание, — вновь уже во второй раз используется тема спецназа. Потом был **Unreal**, воспринятый игровой прессой как столь ожидаемая революция. Как вы помните, ваш покорный слуга также поставил игре довольно высокую оценку, однако, от излишне смелых утверждений воздержался. **Unreal** не был революцией. Просто он смог блестяще продемонстрировать все те технологии, о которых столько говорилось, а также отличную работу дизайнеров. Вышел **Might&Magic VI**, явивший собой еще одну жанровую тенденцию игрового мира 1998 года. Творение от **New World Computing** вновь заставило задуматься многих разработчиков и издателей о том, что **RPG** пользуется весьма большим успехом среди игроков. Результат был в некоторой степени странным. Вместо того чтобы быстренько сделать маленькую тучку ролевушек на тему фэнтези, появилось множество игр «с ролевыми элементами». В целом, лично я оцениваю это явление как положительное. К этому же явлению относится выход на **PC Final Fantasy VII**. Работу **Eidos** по переносу невероятно популярной игры с **PlayStation** на **PC** можно назвать образцовой. Это же, наверное, и самый значительный порт 1998 года.

В 1998 вышел единственный более или менее качественный космический шутер — **Descent: FreeSpace**. За исключением того, что он единственный, сказать о нем больше, пожалуй, ничего нельзя. Шутер и шутер. Зато в августе неожиданно появился **Tom Clancy's Rainbow Six**. Это было, что называется, случайное попадание в точку. Разработчики предложили нам не логическое продолжение темы, начатой **Spec Ops**, но свое вполне оригинальное решение. Это был стопроцентный симулятор, и когда-нибудь его, вне всяких сомнений, возведут в титул «прародителя жанра». Максимальная реалистичность в то же время резко контрастировала с очень простым графическим движком. Стало быть, дело не в технологиях? Как выяснилось, нет, и в дальнейшем это будет постоянно подтверждаться. **Need for Speed III** — пожалуй, лучшая гонка на **PC** за весь 1998. Достоинства, как и недостатки, перечислять не имеет смысла, не так уж и много в прошедшем году вышло гонок, которые смогли бы приблизиться по качеству игрового процесса к детищу **Electronic Arts**. Практически одновременно появились **Half-Life: Day One** от **Siera** и **Sin** от **Activision**. На фоне интерактивного **3D-action'a** с сюжетом **Sin** выглядел блекло. **Half-Life** же оказался одной из самых значительных игр 1998. Максимальная интерактивность — и вновь никаких технологических изысков.

Отдельно следует выделить **Trespasser**. В нем-то технологии явно доминировали над игровым процессом. Правда, технологии эти не имеют практически ничего общего с внешним обликом **Trespasser**. Невероятно проработанная физическая модель — вот, пожалуй, и все, чем могли бы похвастаться разработчики, но... **Trespasser** позволяет понять, какими окажутся игры будущего, что они будут собой представлять. А это уже не мало.

Итак, самые перспективные игры 1998 на **PC**: **Rainbow Six**, **Half-Life**, **Trespasser**. Остается надеяться, что в 1999 они обретут достойное логическое продолжение.

В 1998 вышло множество самых невероятных продолжений (**Blood 2, M&M6, Dune 2000, Railroad Tycoon II**). В 1998 вышла долгожданная и неподражаемая adventure от **Lucas Arts** — **Grim Fandango**. Для разработчиков 1998 стал годом постоянных поисков нового, оригинального, годом, когда прямая спекуляция идей, не говоря уже о клонировании, перестала быть популярным явлением. Выяснилось также, что не всякая хорошая игра может стать хитом, даже если ей в этом сильно помогает крутой издатель (**Populous III**). Что касается геймеров, то тут тоже произошли положительные сдвиги: многие из них уже не называют **3D**-акселераторы **3Dfx'a**ми. Кроме того, выяснилось, что «волшебная железка» убрать пиксели никак не может, может их только «размазать». И вообще это — не панацея от всех бед. Впрочем, возможно представления о **3D**-акселераторах не так уж и сильно эволюционировали за последний год. К примеру, мне уже в который раз приходилось слышать вопрос: «А какие игры поддерживает **Voodoo 2**?» В общем, пользуясь случаем, с прискорбием сообщаю, что никакие, да поймет меня читатель правильно!

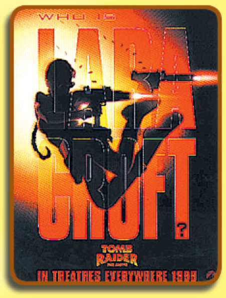
СИ-ИТОГИ '99

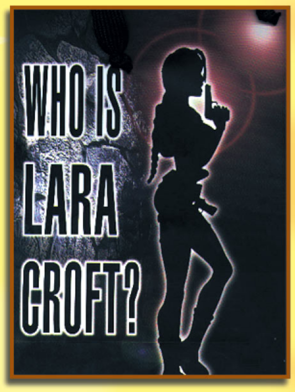

Уже в продаже!
журнал компьютерных хулиганов
Хакер
#1/99
- Батхед, а зачем мы комп разобрали?
- Ты чё, баклан, не понял? Мы, типа, крутые взломщики !
AC/DC
metallicA
Дружба
Beavis and Butt-Head (C) MTV Networks

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

«Многие из вовлеченных в игровую индустрию людей полагают, что кинематограф является для них лучшим ориентиром при создании собственных проектов. Но в результате у них получаются скорее фильмы, чем игры».
Shigeru Miyamoto.

ДИФФУЗИЯ НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ





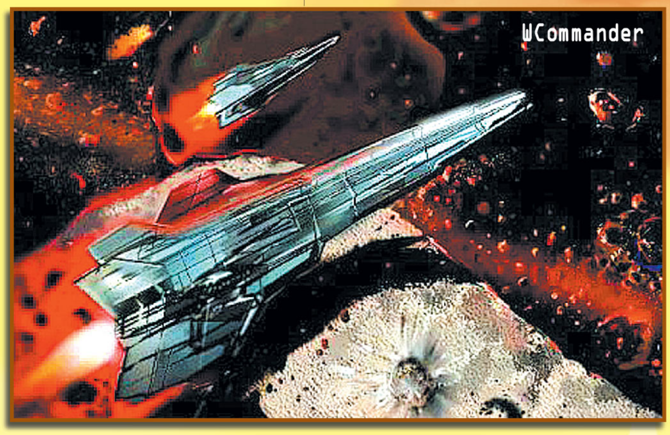
Не секрет, что игровая индустрия уже давно доросла до таких масштабов, что на нее стали обращать внимание многие из крупных воротил шоу-бизнеса. На новый рынок проникли крупные киностудии, поначалу промышлявшие созданием игрушек по мотивам своих раскрученных хитов, а потом разросшиеся и начавшие продвижение свежих проектов. Крупные медиакомпании организовали собственные студии и начали привлекать известных разработчиков. Некоторым удалось достичь значительных успехов, взять хотя бы **LucasArts** или недавно образованный **Dreamworks**. Кое-какие хоть и были известны и почитаемы, все же не смогли удержаться в бурном потоке индустрии, но их имена еще долго будут помнить — один **Virgin** чего стоит. Сегодня общие обороты в игровой индустрии достигли весьма впечатляющих высот, и хотя пока они не могут тягаться с кинематографом, отдельные весьма меткие примеры попыток обгона уже имеются. Самый показательный из них — впечатляющий успех последнего шедевра **Nintendo — Legend of Zelda**, собравшей на американском рынке в период перед Рождеством больше денег, нежели самый популярный в этот момент кинофильм — **Disney**'евский **A Bug's Life**. В общей сложности сборы **Zelda** за тот месяц превысили **150** миллионов долларов, в то время как очередной анимационный хит смог собрать лишь немногим более сотни.



Апогей взаимопроникновения двух важнейших областей развлечений — приход теперь уже игрового «капитала» на большие экраны. Имея на руках сверхпопулярную игру, купленную за немалые деньги (по крайней мере, вдесятеро дороже билета в кино) парой миллионов человек, любая игровая компания начнет многозначительно задумываться о возможностях экранизации своего произведения. Плюсов масса, минусы практически отсутствуют. Компьютерные и видеоигры, как правило, весьма просто реализуются в кинематографе. Популярные жанры — **Action, Action** и еще раз **Action** — все это прекрасно совпадает со вкусами и зрительской аудитории. Правда, весьма прорывные идеи игрового процесса, сколь бы разнообразны они ни были, все равно превратятся на экране в довольно-таки примитивное действо. Первые ласточки — **Street Fighter** и **Mortal Kombat** — очень хорошо это показали. Зрелищно, ярко, узнаваемо... Но почему-то смертельно скучно. К счастью, даже после относительно неудачных попыток экранизации знаменитых игровых произведений поток не пересох и уже в этом году принесет нам рекордное количество игрофильмов новой волны. Теперь, однако, за дело берутся сами создатели игр, хотя, разумеется, и не без помощи известных киностудий.

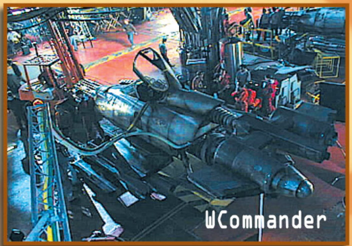


Еще несколько слов перед рассказом о самых крупных проектах. Существует одна страна, в которой практика перенесения игровых творений в «не интерактивный» формат стала уже совершенно обычной. Это, разумеется, Япония. Здесь практически каждая колоритная игра с запоминающимися персонажами становится основой для какого-либо кинематографического, а вернее, анимационного творения. Как правило, все сводится к созданию небольшого сериала, имеющего весьма отдаленное отношение к конкретной игре и скорее расширяющего ее рамки, чем просто пересказывающего содержание. При





этом переплетение аниме и игровой культур в Японии настолько сильно, что зачастую сложно определить, что откуда появилось. С недавних пор все это стало активно насаждаться и в Америке, где японские игровые компании сегодня проводят весьма активную политику. Отдельно стоило бы упомянуть **Nintendo**, которая решила привить американцам любовь к своим **Pocket Monsters** именно посредством мультсериалов **Pokemon**, уже пару сезонов подряд собирающих огромную аудиторию. Поразительная эффективность подобной политики наверняка заставит поступать таким же образом и многих дру-



гих активных игроков на этом рынке — прежде всего **Capcom, Namco** и **Square**. Первое издательство уже сообщило о своих намерениях устроить что-то подобное с **Power Stone**, второе намеревается создать большую студию по производству компьютерной анимации буквально в промышленных масштабах, ну а третье уже вовсю работает над революционным проектом по мотивам **Final Fantasy**...

Tomb Raider: The Movie

Студия: Paramount Pictures * Предполагаемая дата выхода: осень 1999

Классическая экранизация истории главного поп-символа игровой индустрии. Разговоры о фильме ходят еще с момента выхода первой части **Tomb Raider**, однако реальная работа над фильмом началась лишь в конце прошлого года. При этом конкретных фактов о проекте практически нет. Да, там будет Лара. Да, сюжетная линия строится на событиях первого TR. Да, бюджет большой, по слухам он доходит до 50-60 миллионов долларов. На главную роль прочат чуть ли не каждую вторую супермодель или кинозвезду, походящую по комплекции. Совершенно ясно, что именно на ней будет целиком и полностью «висеть» ответственность за успех творения. Если уж в **TR** (игре) игрок мог изредка прекращать любоваться великолепной Ларой и начинать проходить уровни, то в **TR** (фильме) придется добрых два часа наблюдать за драгоценной красавицей со всех возможных ракурсов, а для этого требуется, чтобы актриса была не просто смазливенькой глупышкой. Многого ожидать от фильма все же пока не стоит, хотя проводимая Paramount весьма агрессивная политика указы-





вает на то, что студия намерена-таки сделать из **Tomb Raider** серьезный хит. Будем надеяться, что так все и будет, и это, наконец-то, даст **Core Design** необходимый творческий импульс. Вообще же говоря, думается, что какой бы ни была актриса, Лара, анимированная на манер последних 3D-шедевров **Toy Story** или **Antz**, имела бы много больше шансов на успех.

Wing Commander

Студия: Digital Anvil/20th Century Fox * Предполагаемая дата выхода: 26 февраля 1999 * Режиссер: Крис Робертс

Об этом проекте, наверное, знают почти все.



Знаменитый **Крис Робертс**, эдакий антипод процитированного выше японского игрового гения **Shigeru Miyamoto**, всегда стремился придать своим проектам столь кинематографичный вид, насколько это только возможно. Как ни странно, его подход полюбился многим тысячам игроков, всегда с нетерпением ожидавших очередного творения из бесконечного сериала **Wing Commander**. Покинув Origin в позапрошлом году, Крис получил права на создание кинофильма на базе своего детища и полностью погрузился в работу. Ту работу, о которой он всегда мечтал. Студия **Fox** обеспечила финансирование экранизации, а бюджет фильма составил **27** миллионов долларов (почти столько же, сколько было потрачено, к примеру, на **Starship Troopers**). Для **Sci-Fi** это весьма прилично, если вы не снимаете **StarWars**.

Wing Commander: The Movie — это киношный вариант первых трех частей игровой саги. Снова Килрати, на этот раз от самого начала до самого конца в одном массивном куске. Поскольку у Робертса не было планов по созданию трилогии







и уж тем более желания конкурировать со «Звездными Войнами», расчленения на эпизоды не будет. Сюжет и главные герои известны. Сюрприз преподносят лишь выбранные **Digital Anvil** актеры. Ни один из актеров **WC3** или **WC4** в фильме не появится. Несмотря на то, что поначалу ходили слухи о роли Малькольма Мак-Дауэлла в качестве адмирала Толвина, они ушли в небытие с приходом в труппу Дэвида Уорнера, только что отметившегося в «Титанике». Так что, действительно, ни одного родного лица...

Фильм уже полностью готов, и пару месяцев назад в Голливуде были проведены пробные прос-



мотры, показавшие, что в **Wing Commander** гениального немного. Отмечаются весьма симпатичные спецэффекты (созданные на пакетах **Maya**) — всего в фильме более **250** сцен с использованием компьютерной графики. В то же время критики утверждают, что сами Килрати сделаны в фильме даже много хуже, чем в играх, и на куклах явно экономили. До премьеры осталось совсем немного, и уже скоро мы узнаем, чего на самом деле стоит режиссерский талант Робертса.

Resident Evil

Студия: Capcom/??? * Предполагаемая дата выхода: конец 1999-го - начало 2000-го * Режиссер: Джордж Ромеро

Вне всяких сомнений, этот проект заслуживает особого внимания. Главный и чуть ли ни единственный полноценный ужастик в современной игровой индустрии с момента своего появления так и просился на большой экран. Удачное жанровое решение и великолепно сплетенная атмосфера игры достаются для переноса одному из самых талантливых в этой области режиссе-



Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*
:ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ















ров, Джорджу Ромеро, некогда снявшему **Night of the Living Dead**. Capcom остановилась на этой кандидатуре почти год назад, и уже тогда сценарий будущего фильма начал постепенно принимать форму. За основу, по привычке, взят первый **Resident Evil**. Над сюжетом, помимо Ромеро, работает еще и сценарист такого неоднозначного опуса, как **Spawn**. Фильм, согласно планам Capcom, планируется выпустить вместе с выходом «третьей части **RE**», однако, не уточняется, какой такой «третьей» и, уж тем более, когда ее собираются выпускать. Если считать новой серией **RE** новый проект на **Dreamcast** под названием **Code Veronica**, то можно считать, что кино про столь полюбившихся зомби осчастливит нас уже к концу этого года. Правда, шансов на это пока маловато. Поскольку съемки фильма еще не начались, а режиссер картины — человек совершенно непредсказуемый, то от проекта можно ожидать чего угодно. Но уж точно не посредственности.

Doom

Студия: TriStar Pictures * Предполагаемая дата выхода: лето 1999



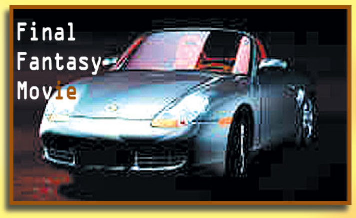
Легендарный, овеянный тайнами и слухами, но так до сих пор и не созданный фильм по одноименному шедевру **id Software**, наконец-то, после долгих шатаний обрел шансы на скорое появление. Первоначально картину собиралась поставить студия **Universal**, которая пригласила в качестве продюсера ленты известнейшего Ивана Райтмана. Он вознамерился создать юмористический триллер в духе **Ghostbusters** и уже начал подбор актеров, однако самой **id**, по всей видимости, это не понравилось. После небольшого скандала права на создание фильма перешли к **TriStar**, где за него взялись совершенно другие люди, которые хотят создать из концепции **Doom** настоящий технотриллер с инопланетными цивилизациями, лихо закрученным сюжетом и всеобщей атмосферой легкого хаоса. По некоторым сведениям, съемки уже ведутся, а в главной роли занят Том Беренджер. Неужели фанаты, наконец, увидят лицо бесстрашного героя?



Final Fantasy Movie

Студия: Square/Columbia * Предполагаемая дата выхода: лето 2000

Как известно, компания **Squaresoft** с недавних пор увлеклась не только созданием замечательных компьютерных игр (**Final Fantasy, Xenogears, Parasite Eve, Bushido Blade, SaGa Frontier** и прочая и прочая), но и замахнулась на кое-что более кинематографичное. **Square** славится высочайшим качеством своих **CG**-видеовставок и постоянно прогрессирует в этом непростом занятии. Последние ролики из **Final Fantasy VIII** вообще можно считать настоящими произведениями высокотехнологичного искусства. Теперь **Square** собирается поразить нас полнометражным фильмом, состоящим, как вы понимаете, целиком и полностью из компьютерной графики. Масштабы многобюджетного проекта выводят его далеко за пределы стандартно-японского аниме и обещают сделать **FF: Movie** настоящим хитом. К данной заметке прилагаются ранние «скриншоты» из еще далеко не полностью детализированных сцен из фильма, которые обещают нам совершенно удивительное зрелище. Согласно поступившей к нам информации, среди героев фильма вы не найдете героев последних игр сериала и, возможно, встретите лишь несколько запомнившихся персонажей второго плана. Учитывая успех компьютерных фильмов, таких, как **Toy Story** или совсем свежих **Small Soldiers** и **Antz**, успех **Final Fantasy** на большом экране не вызывает сомнений.







Амбиции Square в этом проекте настолько велики, что компания намеревается произвести настоящую революцию в кинематографе, впервые представив на суд зрителей сгенерированные на компьютере реалистичнейшие изображения, реальную мимику виртуальных актеров в сочетании с выдающимися спецэффектами. Надо сказать, что, наверное, на такую работу способна только **Square**, и не только из-за финансовых возможностей, а именно потому, что эта компания является признанным лидером в производстве компьютерной анимации. Что-то, приближающееся по качеству к **Final Fantasy: The Movie**, мы сможем увидеть уже в **Final Fantasy VIII**. Бюджет фильма наверняка превысит цифру в **50** миллионов долларов, а возможно, перевалит и за все **100**.

Сюжетная линия перенесет нас на Землю образца **2065** года и, как всегда, будет представлять собой мелодраматичный боевик, одинаково внимательно отслеживающий как любовные переживания героев и историю их взаимоотношений, так и четкие, яркие и вычурные моменты сражений с противниками. Концепция уже многократно оправдала свою состоятельность, остается подождать самого фильма, который, несомненно, перевернет весь мир японского аниме с ног на голову...

Duke Nukem: The Movie

Студия: Threshold Entertainment/New Line Cinema * Продюсер: Lawrence Kasanoff * Предполагаемая дата выхода: лето 2000

Еще один проект, которому скоро исполнится, наверное, около сотни лет. О необходимости создания кинематографического варианта приключений супергероя **Duke Nukem**'а говорили в разное время и представители **Columbia**, и **Universal**. Однако дело ни разу не доходило даже до создания сценария. Однако теперь все изменилось, поскольку за проект взялась самая опытная в области экранизации игр студия **Threshold**, и ее продюсер **Lawrence Kasanoff**, обеспечивший некогда успех «Терминатору» и экранизации **Mortal Kombat**. Съемки фильма начнутся в сентябре **1999** года, а в настоящий момент авторы доводят до ума сценарий. Сама же **Threshold** пытается найти подходящего на роль Дюка актера, и даже предлагает всем желающим высказаться за своего фаворита, обещая принять к сведению все зрительские пожелания. Голосование проходит на www-сайте компании **www.thethreshold.net**. Бюджет картины пока не уточняется, так что сложно сказать, каков будет масштаб съемок. Сюжет фильма будет базироваться, в основном, на линии противостояния Дюка с инопланетными пришельцами (как всегда), однако в нем появятся и новые элементы, вроде путешествий во времени, как в **Duke Nukem: Zero Hour**, и возможно, нашего друга отправят-таки на планету к пришельцам. Остается только найти достойного героя.

Mortal Kombat: Conquest

Студия: Threshold Entertainment/New Line * Cinema/Warner Bros. Pictures

Нет, речь пойдет вовсе не третьей части становящейся постепенно все более масштабной саги **Mortal Kombat**. Создатели первых двух кинофильмов решили дать нам отдохнуть, и поэтому переключились на новые методы работы. Все та же команда теперь снимает телесериал по мотивам бессмертного творения в духе **X-Files** или, если хотите, **Beverly Hills, 90210**. Уже снято целых двадцать два эпизода по сорок минут каждый. Произведение стартовало в начале октября и с тех пор сумело завоевать весьма внушительную популярность среди подростков. Сериал наполнен спецэффектами, компьютерными фонами и весьма зрелищно поставленными батальными сценами. По меркам американского телевидения это весьма дорогостоящий проект, из числа так называемых «**prime time movies**». Он транслируется крупнейшими кабельными сетями **CBS** и **Warner**, и выходит в эфир еженедельно в субботу или воскресенье вечером. Сюжет почти неважен — мало ли что можно придумать о десятке известных всем персонажей. Комиксы — они и есть комиксы. МК уже давным-давно перерос ту стадию, когда игры или фильмы по нему можно было критиковать, называть примитивизмом или ничтожеством, и у проектов с этим звучным именем давным-давно сформировалась своя устойчивая и преданная аудитория. Думается, что какой-либо из отечественных телеканалов непременно заинтересуется сериалом, и уже к следующему году мы вполне сможем сами оценить все его достоинства. А пока — советую вам обратиться к нашему демо-диску, на котором можно найти рекламный ролик нового сериала.



Parasite Eve

Продюсер/звезда: Madonna * Студия: Warner или Columbia, детали пока не разглашаются. * Предполагаемая дата выхода: неизвестна.

Сообщение пришло буквально за сутки до момента сдачи этого номера журнала, и настолько шокировало, что до сих пор поверить в то, что это не чья-нибудь оригинальная шутка, мы не можем. А известие такое — **Мадонна** купила права на экранизацию известной **Square**'вской игры **Parasite Eve**. **Та самая Мадонна**.

Parasite Eve — один из самых смелых и неординарных проектов компании **Square** за последние годы, игра, которая обладала почти идеальной кинематографической частью и оказалась слаба в «интерактивной». Создана **Parasite Eve** по мотивам книги довольно популярного японского фантаста, однако всеобщая известность пришла лишь после того, как **Square** решила делать по ней игру. Несмотря на то, что новая владелица авторских прав пока никак не сообщала о своих намерениях, почти наверняка можно сказать, что певица (и актриса) решила снять по мотивам **Parasite Eve** свой собственный фильм (надеемся, что с собой в главной роли). Хотя, конечно, не вполне исключен тот факт, что «паразитка» послужит основой для какого-нибудь нового суперклипа (часика на полтора, как иной раз у Майкла Джексона). Мы непременно постараемся выяснить побольше об этой, несомненно, чрезвычайно интригующей истории.



Tekken

Студия: Namco * Предполагаемая дата выхода: не ранее лета 2000.

Компания **Namco** никогда не скрывала своих амбиций по поводу любимого **Tekken**'а. Однако ее планы простирались много дальше старых конкурентов вроде **Capcom**, и в мульсериал или мыльную оперу **Tekken** не выродится никогда. Тут главное — соблюсти принцип «редко, да метко». Потому-то фильм **Tekken** так до сих пор и не вышел на экраны. **Namco** готовит нечто особенное. Как и уже объявленная **Final Fantasy Movie**, киноверсия **Tekken** будет являться компьютерным фильмом. Слухи о гигантском бюджете проекта звучат весьма и весьма правдоподобно — **Namco** планирует потратить на экранизацию около **50** миллионов долларов. По тем же слухам, созданная недавно компанией студия для работы с **3D**-анимацией для мультсериалов, собирается заниматься не только симпатичными аниме-проектами. Вообще говоря, сегодняшная популярность **CG** в кинематографе — удивительное явление, и поэтому в ближайшем будущем мы вправе ожидать, что практически все крупные голливудские студии обратятся к этому интересному жанру. Не исключено, что их проекты будут также связаны с игровой индустрией, в которой **CG** используется на полную катушку уже долгие годы...

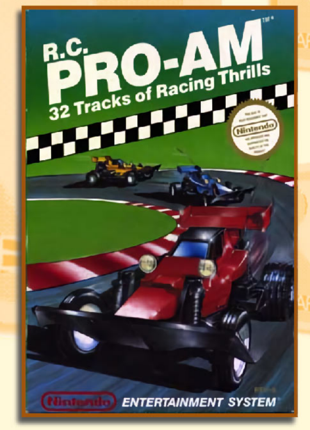
CU-X-Files



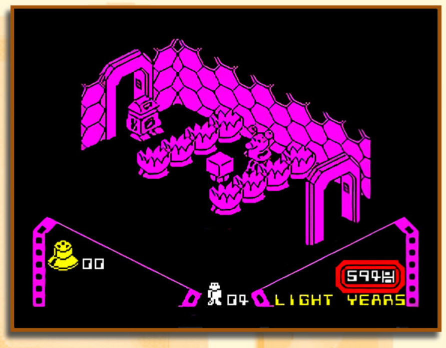
ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

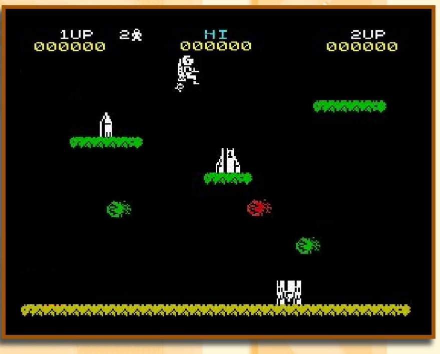
RARE'99: ЗОЛОТАЯ ТЕНЬ NINTENDO...

Rare — действительно «редкая» в прямом смысле компания. Главная и единственная звезда в списке независимых разработчиков Nintendo, уникальная во всех смыслах и одновременно самая успешная за всю историю английская игровая студия, модная не время от времени, а всегда...



Не случайно ее логотип столь ярок и заметен, столь насыщен золотыми оттенками — **Rare** создана для того, чтобы блистать, и этим непростым делом она занимается всю историю своего существования. Уникальная особенность студии заключается также и в том, что, в отличие от большинства японских или американских разработчиков, в **Rare** не воспевается культ личности, и поэтому ни один из дизайнеров компании не известен широкой публике, а в титрах различных игр присутствуют чуть ли не десятки фамилий. В **Rare** нет четкого подразделения на «команды», и над всеми проектами трудятся практически одни и те же художники и программисты, в результате чего формируется некий общий стиль игр, стиль, который угадывается опытным игроком с первого взгляда, с первого скриншота. Странные они, игры от **Rare**. Несмотря на очевидные жанровые различия, все они воспринимаются одинаково, выглядят одинаково и даже играются-то практически одинаково. При этом уловить и вычленить этот самый типично **Rare**'вский элемент из игры невозможно, он скрывается, наверное, где-то на подсознательном уровне.







Rare существует уже более пятнадцати лет, а первый самостоятельный проект компании, тогда еще не носившей этого гордого имени, был создан еще в далеком **1979** году. Так что **Rare**, получается, много старше таких известных фирм, как **Sierra** или даже **Electronic Arts**. Все первые произведения братьев Стамперов (**Tim & Chris Stamper**) создавались для самой популярной в те годы платформы, каковой, естественно, являлся **ZX Spectrum**. Их компания называлась **Ultimate Play the Game**, а в послужном списке значились десятки проектов, из которых самыми заметными признаются **Jetpack** (гравитационная аркада), **PSST** (оригинальный и стильный проект в духе **Incredible Machine**), **Underwurlde** (комедийный ролевик с псевдотрехмерной графикой), **Sabre Wulf** (одна из самых ярких и красивых аркад того времени) и **Alien 8** (революционный проект с «истинно трехмерной» графикой. То есть, в изометрии). После **Spectrum**'ов проекты тихо переползали на другие популярные платформы — **Commodore64, Atari** и **Amstrad**. Уже тогда **Ultimate** зарекомендовала себя как один из лучших разработчиков и четко обозначила свою лидирующую позицию по созданию насыщенных графикой проектов. В **1985** году работами компании заинтересовалась **Nintendo**, и с этого момента жизнь **Ultimate** резко переменилась. Сложно сказать, что именно так привлекло японцев в работах будущей **Rare**, но почти наверняка главным фактором стал именно этот неуловимый шарм, который явственно просматривался уже тогда.

До сих пор не прояснены условия, по которым компания рассталась со старым уже знаменитым именем, резко сменила профиль работы и всецело погрузилась в мир **Nintendo**. По всем сообщениям и документам, **Rare** до сих пор



является совершенно независимым разработчиком, всего лишь лицензирующим свою продукцию у **Nintendo**. На самом же деле **Rare** уже давно и продуктивно работает в качестве важного звена корпоративной структуры **Nintendo**, ее разработчики имеют доступ к новейшим технологиям и пользуются огромным авторитетом. Ради **Rare Nintendo** готова менять свои планы, подстраиваться под политику англичан, откладывать или перерабатывать собственные проекты. Фактически, по важности для японского игрового гиганта маленькая английская студия стоит на втором месте сразу же после ведомой **Shigeru Miyamoto Nintendo EAD**.

Итак, с **1985** года **Rare** работала с **NES**. Выпустила более пятидесяти игр за неполные шесть лет. Такими темпами было выдано немало хитов, хотя каких-либо однозначно крупных успехов **Rare** все же не добилась. Особо отметить среди множества проектов тех лет можно лишь сноубординг **Slalom** и отличную гоночку **RC Pro AM**, во многом предопределившую будущий успех **Micro Machines**. С появлением на свет **Super Nintendo** компания вовсе ушла в тень и до самого **1994** года ничем себя не проявляла — перерыв чудовищный, особенно по меркам продуктивности **Rare** в прошлом. В результате же мир получил одну из самых успешных игр за всю историю. **Rare** умудрилась под чутким руководством **Nintendo**, пользуясь практически неограниченным бюджетом, сделать первый не японский суперхит на **Super Nintendo**, проданный по всему миру тиражом, значительно превышающим пять миллионов экземпляров — **Donkey Kong Country**. Настоящий триумф игры в Америке, Европе и даже в Японии заставил **Nintendo** окончательно убедиться в полной состоятельности **Rare**, и с этого момента компания начала играть ключевую роль в ее политике, постепенно замещая собой ту нишу, в которой раньше уютно располагались «изменники» **Square** и **Enix**. Время показало, что ставка на англичан оказалась, наверное, самым удачным решением **Nintendo** за долгие годы. Именно **Rare** уберегла **Nintendo 64** от провала в Америке, выпустив на алчущий суперхитов рынок свой гениальный **Golden Eye**, проект, в котором элементы успеха сочетались практически в идеальной пропорции. **Rare**'вский вариант бондианы принес в «прокате» больше денег, чем одноименный фильм, и держался в хит-парадах чудовищно долгое количество времени, не уступая первых строчек по продажам ни в **1997**, ни в **1998** годах. В результате **Golden Eye** по итогам прошедшего года опередил даже великолепную **Legend of Zelda** (которая, правда, находилась в чартах всего 39 дней и намеревается оставаться в них примерно столько же, сколько и шедевр **Rare**). Чуть меньший успех ждал «убийцу **Mario**» — **Banjo-Kazooie**, сделанный в фирменной **Donkey Kong**'овской манере. К моменту появления **BK** покупатели уже немножко устали от того, что каждый раз под видом очередной **3D**-революции различные разработчики одаряли их играми, по меньшей мере далекими от совершенства. Поэтому, несмотря на то, что **Rare** выдала нам далеко не халтурную поделку, фурора она все же не произвела.

За последние годы **Rare** четко вышла на ориентир выпуска одного хита в год с небольшими довесками (к примеру, **Diddy Kong Racing**), однако на **1999** год она приготовила такое количество проектов, что впору уже начать вспоминать старые добрые времена **NES**. На этот год, несомненно, придется пик продаж **Nintendo 64** и игр на нее, приставка, наконец-то, должна почти сравняться с **PlayStation** по популярности в Америке благодаря великолепному подбору игр и целому ряду необыкновенно удачных маркетинговых решений. К концу года, конечно, великолепие начнет постепенно меркнуть, но у **Nintendo**, как и полдесятилетия назад, найдется,



чем ответить конкурентам и выдержать их натиск. Опять-таки с помощью **Rare** и **Donkey Kong 64**. Ну а согласно активно распространяемым в английской прессе слухам, **Nintendo** уже поручила разработку игры по очередному фильму о Бонде — **The World is Not Enough**, нашей старой знакомой. Причем этот проект будет создаваться уже на новую машину **Nintendo**. Об этом — как-нибудь в другой раз, а пока — вот она, **Rare'99** во всей красе!

Perfect Dark

Жанр: 3D-Action
Дата выхода: сентябрь 1999
Количество игроков: 1-4
Альтернатива: Golden Eye.

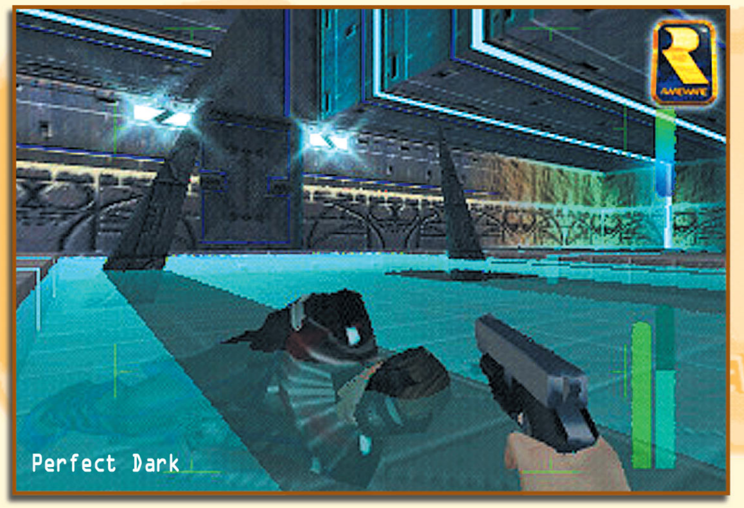
Perfect Dark — самый крупный проект Rare, если не считать засекреченной работы над Donkey Kong 64. На этот своеобразный сиквел к великолепному Golden Eye игроки возлагают особые надежды. Над игрой трудится весь цвет компании. Специально для нее разработан принципиально новый движок, обеспечивающий Nintendo 64 множеством ранее недоступных для нее спецэффектов — цветное освещение, атмосферные эффекты, отражения и чрезвычайно сложная геометрия... Знаменателен **Perfect Dark** и с другой точки зрения. Если Golden Eye завораживал игрока прежде всего предоставляемой возможностью побыть в шкуре самого знаменитого шпиона в мире, то при создании **Perfect Dark** Rare пришлось обратиться к другим ориентирам. Довольно-таки неожиданным для компании с приевшимся мультяшным имиджем. **Perfect Dark** — это ski-fi шутер с сильным сюжетом. Упором на графику и спецэффекты. Игра, сделанная с таким размахом, что поверить в ее существование на весьма «ограниченной» N64 совершенно невозможно. Как и все проекты Rare, **Perfect Dark** способен завораживать буквально с первого взгляда на скриншоты — талант к своеобразному поигрыванию мускулами у разработчиков явно в крови. Итак, что же на сегодня известно об этой игре?

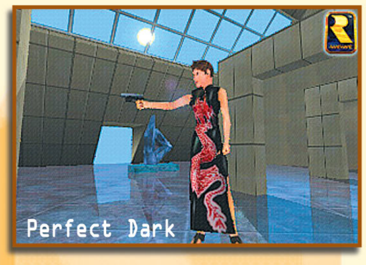
Много и мало одновременно. Опять-таки, как всегда у Rare. Согласно официально опубликованной сюжетной линии, действие игры протекает в недалеком будущем, в 2023 году. Подозрительные действия корпорации DataDyne (в чем они заключались, нам еще только предстоит узнать), привлекают внимание правоохранительных органов, от которых на этакую инспекцию командируется специальный агент по имени Жанна Дарк, псевдоним **Perfect Dark**. Девушка, созданная не по идеалам Лары Крофт, а по истинно бондовской модели. Надменная, целеустремленная, одинокая и саркастичная, Жанна даст сто очков вперед любой полицейской ищейке или псевдогерою наших дней. В процессе расследования Жанна узнает, что все эти подозрительные махинации являются ничем иным, как прикрытием крупномасштабной акции по вторжению на Землю инопланетной жизни. Причем, как выясняется, наша планета невольно стала неким плацдармом, на котором две, несомненно более совершенные, нежели человеческая, расы выясняют друг с другом отношения. Как обычно, одна раса более или менее дружелюбна, другая настроена на полное уничтожение людей. Но обе пугливы, опасливы и ожидают от нас всевозможных подвохов. Разумеется, не стремятся к вступлению в контакт. Избегают его и при случае не побрезгуют убрать опасного свидетеля. Нашей героине придется не только разбираться, кто прав, а кто виноват, но и предстоит попытаться подружиться с хорошими инопланетянами.

Как и Golden Eye, игра обещает нам необыкновенное разнообразие в выборе уровней. В отличие от большинства других FPS, в **Perfect Dark** действие не ограничивается одними коридорами, научными лабораториями и подземельями. А подход авторов игры к созданию даже тради-











Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*
:ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ





ционных территорий просто поражает воображение. Кому еще может придти в голову устроить уровень, на котором действие происходит на знаменитом Air Force One (президентском самолете), причем, находящемся в воздухе! Другой пример — милый пляж в северной Калифорнии, по которому вам следует прогуляться, чтобы как можно более незаметно проникнуть в здание своей собственной конторы. Мило пострелять придется и на борту довольно-таки крупной атомной подводной лодки (в момент ее погружения, разумеется).

Основная идея дизайнерской команды — максимум разнообразия. Причем во всем. Десятки персонажей. 12 уникальных уровней. Совершенно уникальная подборка оружия (например, пистолеты, чувствительные к инфракрасному или термическому излучению, множество типов мин, гранат и бомб — каждый для особого случая со своим специфичным применением). Добрый десяток моделей поведения компьютерного противника. Именно так — Rare полагает, что одного алгоритма AI для солидного проекта уже мало. Поэтому из множества предусмотренных моделей противники будут выбирать для себя подходящие из довольно-таки широкой выборки, включая и возможность случайного определения поведения. Это должно сделать каждую пройденную игру уникальной, как говорится, даст возможность игроку каждый раз получать новый experience.





Если судить о проекте по его графическому оформлению, то можно сказать, что творение Rare вполне может тягаться по количеству вплетенных в движок спецэффектов и технологических «наворотов» даже с самыми последними 3D-разработками на PC. Залы и коридоры созданы с изрядным вниманием к деталям, комнаты наполнены объектами, используется множество зеркал и прозрачностей. Фирменные «блестящие текстуры» с отражениями от Rare в **Perfect Dark** смотрятся просто великолепно. Учитывая разнообразие, наборы текстур практически не повторяются, а территория, охватываемая одним только уровнем, весьма велика. При наличии модуля расширения памяти, выпущенного Nintendo в ноябре, **Perfect Dark** будет идти на высоком разрешении, составляя уже прямую конкуренцию, например, Unreal на Dreamcast (если, конечно, последний когда-нибудь выйдет). Этот проект, учитывая полное отсутствие громких премьер от самой Nintendo в этом году, станет одним из главных бестселлеров на платформе и наверняка возглавит большинство хит-парадов в США и Европе.



Jet Force Gemini

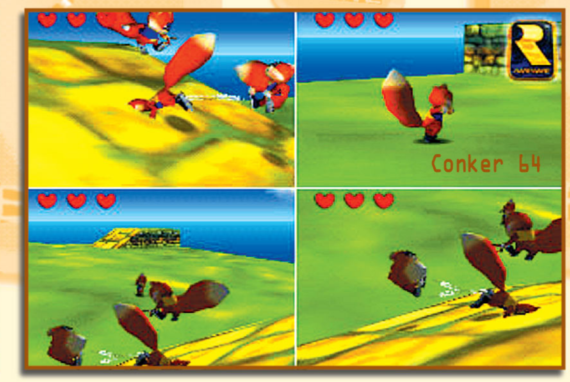
Жанр: шутер
Dата выхода: июнь 1999
Количество игроков: 1-4

Если Perfect Dark представляет собой направление «серьезных игр», возглавляемое для Rare могучим тяжеловесом Golden Eye, то **Jet Force Gemini** — игра легкомысленная настолько, насколько это вообще возможно. При этом обозвать ее детской и не стоящей внимания нам показалось кощунственным. У Rare, да и самой Nintendo, всегда так. Примитивизм, детскость тематики, очевидный идиотизм происходящего... И ничего, все играют с удовольствием.









В **Jet Force Gemini** все построено на эстетике уничтожения героев плохих героями хорошими. Хорошие — разумеется, те, которых контролируете вы. На этот раз их аж трое на выбор — близняшки Juno и Vela и их верный пес Lupus (судя по имечку, скорее, ручной волчонок). Разумеется, с точки зрения сюжета игра ушла очень далеко. Описание его займет примерно пару строк, однако смысла в описании внезапно возникших противоречий между упомянутой троицей и неким Myzar'ом, прямо скажем, немного. Намного интереснее тот факт, что выбор героя в **JFG** — не просто формальность, а осмысленное действие, серьезным образом влияющее на игровой процесс. Rare снабдила каждого из персонажей отличительными особенностями, а также слегка перестроила для них уровни. Таким образом, проходить игру можно будет трижды, каждый раз с кое-какими новшествами.

Позволив себе немного расслабиться в составлении сюжетной линии, разработчики подошли к основной задаче — созданию уровней, оружия и монстров очень и очень серьезно. К основе движка Banjo-Kazooie был аккуратно приделан целый блок из кода Perfect Dark, в результате чего игра обогатилась уникальными спецэффектами, особенно нужными при создании разного рода взрывов. Художники на славу потрудились, создавая удивительный сюрреалистичный инопланетный мир. Действие подавляюшей части уровней происходит под открытым небом, причем герои будут двигаться по игре не только в коридорах и небольших комнатах, но попадут по мере действия и в крупные залы, на поляны и арены. Обещано и множество разветвлений. Похоже, что по духу игра будет весьма напоминать MDK, но только много более легкомысленный и по-Rare'вски колоритный. Все узнаваемые черты разработчиков так и выпирают с экрана. Сверх четкие и раскрашенные в ядовитые яркие цвета текстуры. Огромное внимание к моделям — полигонов на них тратится просто уйма. Разумеется, глаза, носы, ресницы, розовый собачий язык, неестественно зеленые деревья и неправдоподобно страшные противники. Думается, будет присутствовать здесь и любимая концепция сложности.

Весьма неординарен в **JFG** и многопользовательский режим. Разделив экран пополам, игру можно будет проходить вдвоем, помогая друг другу в самых неприятных ситуациях. Для 3D-шутера это пока в новинку, так что Rare имеет все шансы стать законодательницей мод в возрождении режима co-operative. Будет в игре и стандартный deathmatch, реализованный по старой доброй схеме Golden Eye, на специально созданных для этого дела аренах.

Думается, что игра получится необыкновенно яркой и забавной. Конечно, считать ее хитом калибра Golden Eye вряд ли возможно, но в качестве летнего развлечения (а выйдет JFG, скорее всего, пару месяцев спустя после майской E3, как в свое время и Banjo-Kazooie) она более чем годна.

Twelve Tales: Conker 64

Жанр: 3D-платформер/Adventnure
Dата выхода: лето 1999
Количество игроков: 1-4

Эту игру долго считали родной сестрой Banjo-Kazooie, практически идентичной и потому совершенно неинтересной. Во время прошлогодней E3 большинство игроков только посмеивались и отпускали язвительные шуточки в адрес Rare и ее страсти к маленьким зеленым бумажкам. Действительно, многое в **Conker 64** напоминает о Banjo-Kazooie. Использован тот же движок, идея о совместных действиях двух персонажей, наконец, жанры совершенно одинаковы. Ну а до самого выхода Banjo-Kazooie пресса была уверена в том, что Conker появится на свет буквально через пару месяцев и будет ею радостно освистан. Однако Rare, как выяснилось, и не помышляла дважды продавать одну и ту же игру. А если и задумывалась о такой возможности, но не больше, чем другие издатели.

Conker's Quest при всех своих очевидных заимствованиях из прошлых произведений как Rare, так и Nintendo, все же имеет право называться оригинальной игрой. И дело тут вовсе не в графическом оформлении, и не в структуре игры. Скорее, в малозаметных, но очень важных деталях. Итак, две белочки, Conker и Berry, которые живут в сказочном лесу, готовят всем его обитателям целую гору подарков на какой-то очень радостный праздник. Разложив их перед домами своих друзей, они вскоре обнаруживают, что кто-то подарочки стащил. Так что теперь придется отложить все дела и искать похитителя. Который, в стремлении запутать следы, решил спрятать украденное в укромных местах по всему миру игры. Подарки в этой игре полностью выполняют функцию звезд в Mario 64 и кусочков головоломок в Banjo-Kazooie. В игровом процессе, на первый взгляд, царит все та же святая простота — уровни, один большой мир, враги, боссы. Все так, но все же не совсем. Если Mario 64 основывался на исследовании и «погружении» в каждый из уровней с возрастающей внутри каждого





из миров сложностью, Banjo-Kazooie стремился, наоборот, к линейности игрового процесса, то наши «белочки» пытаются в полной мере передать ощущения от командной игры. Играя за Conker, вы всегда сможете рассчитывать на помощь своей подружки, которая не просто подскажет при случае, что нужно делать, но и своими эмоциями непременно намекнет на то, что может ждать вас впереди. Своего рода маячок, извещающий об опасности. При этом Berry, осознавая важность задачи, поставленной перед маленькими белочками, пытается не только помочь, но и многое делает сама — различия между персонажами станут весьма четко заметны, когда вы предпочтете играть именно за Berry — ее квест, как выражаются представители Rare, более стратегический. Для его выполнения вам постоянно придется решать всевозможные головоломки, выстраивая максимально удобную дорогу для подружки. Как и в JFG, в этой игре тоже будет режим на двух игроков, который обещает стать совершенно уникальным и необыкновенно интересным.

В **Conker 64** значительно расширена «элементная база» экипировки и возможностей героев. На протяжении всей игры вы постоянно будете находить разного рода предметы, которые будут помогать вам проникать в ранее недоступные места и побеждать непобедимых врагов. Этой цели в Banjo-Kazooie служили спецприемы медведя и птички, однако, в Conker 64, как, к примеру, и в Zelda, такие задачи будут решать предметы. Что касается спецприемов, их функция несколько иная. Отходя от традиции классического платформера, Rare постаралась максимально разнообразить игру, и поэтому в Conker 64 вы сможете поучаствовать в десятках мини-игр, от гонок до катания на деревянных бочках. На управление всевозможными снарядами и видами транспорта в игре и уходит большая часть раскладок управления. Шутка ли — разработчики обещают не менее полудюжины одних только транспортных средств, среди них самолет, машинка, кораблик, вагонетка, возможно, скейтборд и сноуборд, велосипед и так далее. Все эти мелочи должны серьезно разнообразить действие. Ко всему перечисленному стоит добавить и несколько видов стандартных атак, в которых используются, как правило, роскошные беличьи хвосты.

В общем, игра получается вовсе не такой занудной и неинтересной, как казалось поначалу. С таким кладезем новых идей Rare может не беспокоиться за успех своих будущих проектов.

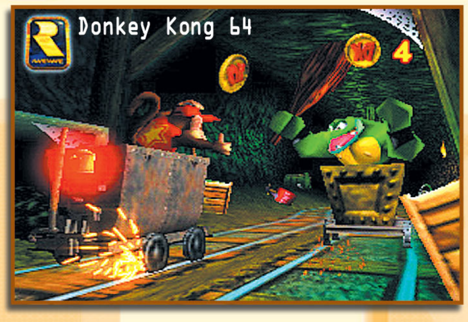
Donkey Kong World или Donkey Kong 64

Жанр: 3D-платформер
Dата выхода: конец 1999, возможно, весна 2000.

Сказать об этом проекте пока, в общем-то, нечего. О том, что он существует, мы знали еще задолго до его анонса. И ждали его с первого дня жизни Nintendo 64. Однако Rare сыграла со своими фанатами не одну злую шутку, и продолжала изводить журналистов наглыми ответами типа: «Что вы, никакого **Donkey Kong** на N64 не существует!» Однако поверить в эти заявления было слишком сложно. И вот в начале января Nintendo, наконец, призналась, причем довольно-таки оригинальным образом — опубликовав в своем журнале Nintendo Power один единственный скриншот, на котором известные всем герои мчались на вагонетке по рельсам, проложенным в каком-то позеленевшем подземелье. При этом картинка выглядела поразительно похоже на Banjo-Kazooie и уж точно дикого восторга не вызывала. Отметить можно было лишь очень приятное освещение фонариков и, как всегда, четкие и яркие текстуры. Параллельно с этим было сообщено, что игра не поступит в продажу до самого конца года, и даже, скорее всего, не будет демонстрироваться в этом году на E3. Во что, опять-таки, оказалось довольно сложно поверить. Возможно, в играбельном варианте — нет, а как насчет других? От **Donkey Kong 64** мы вправе ожидать многого, в конце концов, это именно тот проект, который поставит жирную точку в истории этой приставки, окажется последним суперхитом и сможет повлиять на желание игроков отовариться машиной от Nintendo в будущем. Так что на Rare в очередной раз сделана огромная ставка. Думается, провала не будет.

CU-X-Files





UNREAL BO CHE u HAЯBY



Поводом для этой статьи послужили события последних месяцев, когда перед нашими глазами (хотя много чаще за закрытыми дверями) происходили весьма странные вещи. После завершения одного из самых крупных (и успешных) долгостроев в индустрии, хита и любимца публики **Unreal**, авторы игры неожиданно объявили о том, что больше не намерены сотрудничать со своими партнерами из **GT Interactive** на поприще создания продолжения. Скандал, разразившийся немедленно, был, наверное, одним из самых ярких событий ушедшего года, и о нем вы наверняка неоднократно читали в колонках новостей многих игровых изданий. Не стану вновь возвращаться к нему и сообщу лишь, чем дело закончилось. Как и следовало ожидать, миром. Для **Epic Megagames** были предложены более чем удовлетворительные условия дальнейшего сотрудничества, **Legend Entertainent**, будущий разработчик **Unreal II**, перешел в собственность **GT Interactive** (надо полагать, за довольно приличную сумму), и все остались довольны. При этом **Epic** смогла начать реализацию нескольких совершенно уникальных проектов, одним из которых является **Unreal Tournament.** Не секрет, что ведущие программисты из **id** и **Epic** ведут между собой что-то вроде полномасштабной войны, постоянно подхлестывая и так уже давно развернутую гонку вооружений в **3D**. При этом идеи одних проектов радостно подхватываются дизайнерами из других, и на свет одна за другой появляются игры с почти одинаковыми наборами достоинств (и, слава Богу, совершенно разными наборами багов). Примерно то же самое случилось и на этот раз...



Unreal Tournament

Жанр: сетевой 3D-Action
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Epic Games
Количество игроков: 1-64
Дата выхода: март 1999

Quake III Arena и **Unreal Tournament** открывают собой абсолютно новый, доселе неизвестный тип компьютерных игр, лишенных уже давно ставших условностями древних предрассудков. Эти игры предназначены не для того, чтобы ломать стереотипы или свершать революции. Напротив, шансы этих проектов вызвать восхищение критиков весьма невелики. В этих играх нет сюжета, нет видеовставок, нет боссов и хоть какого-то завершения. Они представляют собой один сплошной непрерывающийся gameplay. Они интересны до тех пор, пока с вами хоть кто-то готов поиграть, а **framerate** значит много больше разрешения экрана и количества полигонов, перемноженных друг на друга. Нет ничего глупее и ничего увлекательнее. Ни одна другая игра не потребует от вас изворотливого ума и безупречных рефлексов одновременно, а эти — потребуют. Сетевая дуэль. Почти без ограничений. Здесь действительно тот, кто выйдет раньше, получит огромное преимущество.

UT поначалу не кажется столь грандиозным проектом. Особенно если взглянуть на него с позиций разработчиков, которые всеми правдами и неправдами пытаются обогнать своих коллег из **id.** Последние тоже проявляют признаки нетерпения и явно торопятся, зато не подают виду. У **Epic** же совсем другая ситуация, у них все горит. Движок для экпорта в **Legend** не готов, договоренности с **GT**, достигнутые с таким трудом, трещат по швам, конкуренты даже не наступают на пятки, а идут впереди вместе с вожделенным переходящим знаменем лидеров. При этом усталые дизайнеры водят в гости журналистов и уныло показывают очередной режим игры с «ботами», советуя обратить особое внимание на их сногсшибательный интеллект. И, в общем, для суперигры, выходящей уже через пару месяцев, шума явно маловато. Все оттого, что бегом...

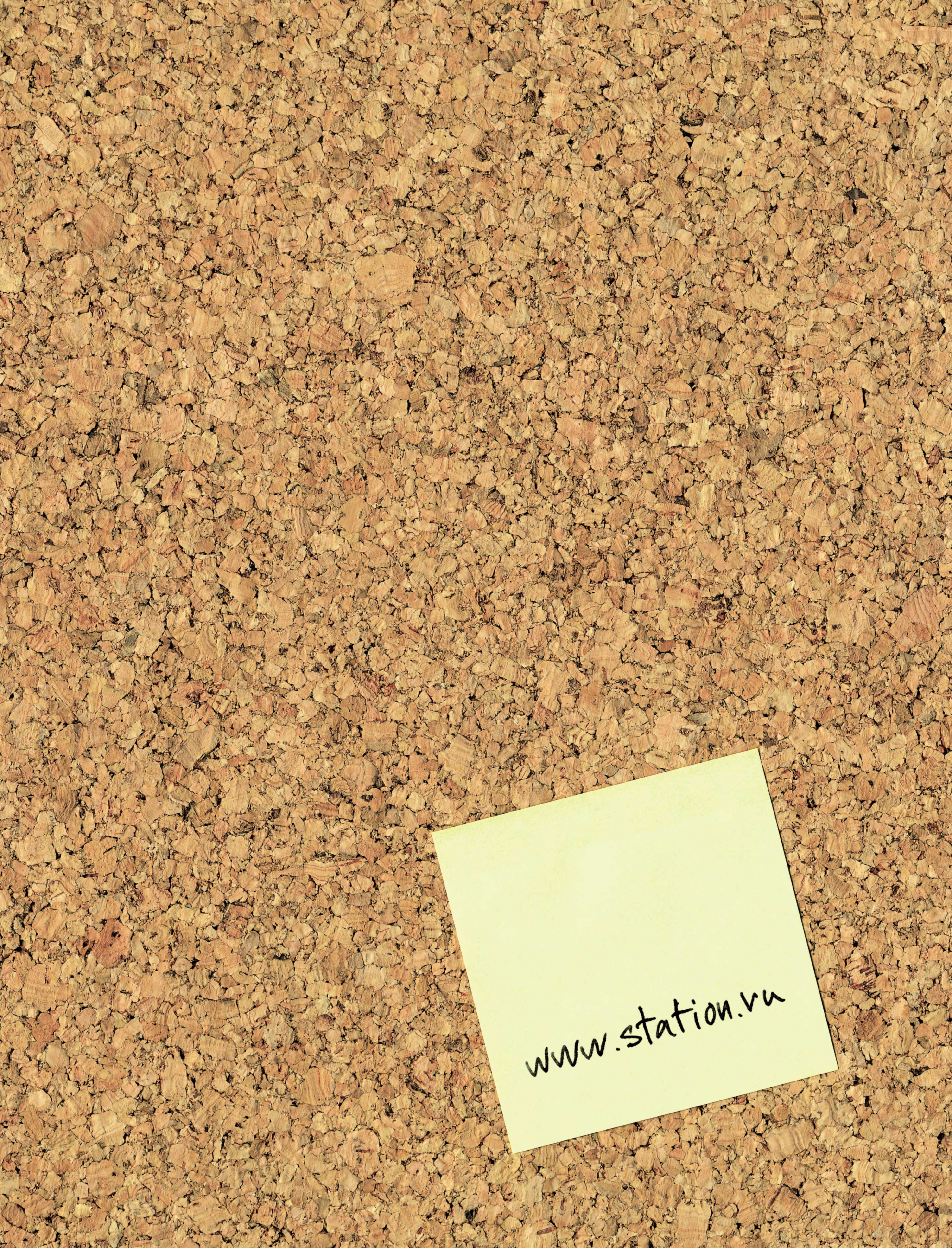
Как приятно, что на этот раз нам не нужно занудливо рассказывать о сюжетной линии, пытаясь скрасить ее убожество туповатыми и приевшимися шутками. Действительно, никакого сюжета или даже намека на него здесь не наблюдается. Вместо него я лучше попробую сложить небольшую легенду о движке **Unreal 1.5**. Обозвать его иначе практически невозможно. Серьезный шаг по сравнению с **Unreal**, с практически полностью переписанным кодом, введением в строй новых спецэффектов, новых принципов анимации текстур, полноценной поддержкой новых библиотек и акселераторов. Вместе с тем, в этом движке новая структура надевается на старый каркас. Здесь нет сколько-нибудь значительного увеличения количества полигонов, отображаемых на экране, нет серьезных изменений в архитектуре, нет трехмерной воды, серьезной реализации огня и так далее, и так далее. **UT** — ступенька на пути к вершине, на которой мы надеемся-таки увидеть хотя бы новый графический уровень в жанре **3D-Action**. Здесь пока все «в рабочем состоянии». На старые модели натянуты текстуры высокого разрешение, сверхчеткие, суперкачественные. Но фигурки остались с серьезными угловатостями. То же самое и с ландшафтами. Изображения стен, пола, потолка — все стало выглядеть много реальнее, однако деталей, всевозможных финтифлюшек и побрякушек, столь любимых всеми игроками и держащих добрую часть атмосферы, пока, увы, нет. Все предельно просто, обстановка спартанская.

Удар на другом фронте — обилие игровых режимов. С недавних пор этот момент находится на особом счету, и куцые поделки с одним лишь **deathmatch**'ем опытными игроками не признаются. Надо, чтобы было все, везде и сколько угодно. При этом каждый вкладывает в это понятие что-то свое. Надо сказать, что на сей раз **Epic** не собирается разочаровывать в данной области. Помимо стандарта, в **UT** имеется еще три серьезных, глубоко проработанных режима. Первый, **Capture the Flag**, вам уже наверняка знаком. Он далеко не нов. Участники объединяются в две команды, каждой назначается база и флаг, который она должна защищать. Игроки попеременно (или все сразу) пытаются пробраться на базу противника, стащить оттуда вражеский флаг и принести его в собственную крепость. Второй режим — **Assault**. Вновь идет деление на две команды. Одна из них становится на защиту своего укрепленного бастиона, вторая пытается взять его штурмом или хитростью и выполнить одно или нескольких выданных заранее заданий. Их суть может весьма значительно варьироваться: от освобождения заложника до уничтожения центрального реактора или взлома компьютерного терминала. При этом на картах будет иметься значительное число «интерактивных» типов объектов. К примеру, к крепости врага будет периодически подходить поезд с дополнительными боеприпасами. Соответственно, повредив рельсы, можно будет лишать врага пополнения патронов и так далее. Действие будет вестись на время, по истечению которого стороны будут меняться местами. В режиме **Domination** все еще интереснее. Команды игроков (на этот раз их может быть сколько угодно) пытаются захватить контроль над специальными точками на карте (скорее всего, они будут представлены в виде неких энергетических участков), которые называются **Control Points**, разбросанными в хаотическом порядке по уровню. Для того чтобы победить, команда должна захватить (точнее, пометить своей символикой) все подобные точки на карте. Сделать это будет не так просто. Чтобы просто оставить свою метку, игроку потребуется целых четыре секунды, и в это время ему нельзя будет никуда бежать, лишь поворачиваться и отстреливаться от противников. Для того же чтобы уничтожить метку противника и поставить собственную, потребуется вдвое больше времени. В том случае, если точка остается бесхозной в течение длительного периода времени, она сменяется на нейтральную, так что вам придется не только удерживать в своем поле зрения все завоеванные точки, но и патрулировать территорию, заново отмечая погасшие элементы гирлянды. Думается, в крупной командной игре (человек хотя бы на **16**) этот режим станет по-настоящему интересным.

Epic Games намеревается серьезно улучшить и технологии искусственного интеллекта для single-player игры или для варианта, если у игрока не найдется достаточного количества живых соперников. Согласно мнению очевидцев, уже сейчас «боты» демонстрируют завидное мастерство в командной игре. Кстати, весьма занимательной будет и одиночная игра, в которой вы будете выступать в качестве руководителя небольшого отряда компьютерных бойцов. Подробности пока не распространяются, однако, задумка стоит внимания. То, что разработчики вытворяют с новыми видами оружия, вообще сложно до конца осознать. Все же попробуем. **Translocator** — портативный телепортер, состоящий из двух элементов, передатчика и станции. Вы можете выбросить станцию в любом удобном месте, и с этого момента получите возможность уходить от даже самых мощных атак противника и телепортироваться к своей станции (как мило будет получить такую красавицу прямо в укромном уголке вражеской базы). Самое интересное заключается в том, что враг, увидев чужую бесхозную станцию, может аккуратно спихнуть ее, например, в лаву. Что будет дальше, в принципе, понятно. **Redeemer** — практически полный аналог использования **Rocket Launcher**'а в **Half-Life**, однако, в несколько раз более мощный. Моделируйте ваши взрывы по вашему вкусу. **Pulse Blaster** — чрезвычайно быстрый и очень летальный вид оружия. Пулемет, стреляющий электрическими разрядами, которые способны быстро разносить в пыль любую броню. Однако при использовании необходимо быть максимально осторожными — свойства своеобразных пуль весьма странны, и они могут порой серьезно отклоняться от заданных маршрутов в зависимости от тех материалов, из которых созданы игровые ландшафты. **Impack Hammer** — гигантский молоток очень ближнего действия, превращающий противника в лепешку за один удар, но серьезно замедляющий скорость передвижения своего хозяина. Среди тридцати пяти изначальных карт, обещанных дизайнерами **UT**, найдется место огромному количеству изысков, так что будем надеяться, что они будут соответствовать высоко зарекомендовавшему себя уровню предыдущего творения **Epic**. Кстати, теперь она не **Megagames**, а просто **Epic Games**...

Unreal сумел серьезно потеснить позиции **id** как игровой компании и практически начисто выбил сериал **Quake** из соревнований на звание лучшего **3D-Action**'а для одиночной игры. Превосходство тут было заметным и практически неоспоримым, ну а выросшая спустя еще полгода стена из **Sin**, **Shogo** и, в особенности, **Half-Life** заставила Джона Кармака серьезно задуматься, стоит ли вообще когда-либо заниматься масштабными **single player**-проектами. Благо, времени на раздумья у него много, поскольку движки от id все еще в моде среди разработчиков (хотя несколько месяцев назад и в этом были сомнения), а темпы роста популярности онлайновых и сетевых игр превышают все мыслимые и немыслимые масштабы. Проекту **Quake III Arena** ничего не угрожало. До тех пор, пока **Epic** не решилась на смелый шаг и не анонсировала свой **Unreal Tournament**, являющийся, по большому счету, самым прямым и пока единственным конкурентом творению **id**. Смелость же **Epic** заключается не в том, что **UT** представляет собой полный перебор с некоторыми дополнениями всех известных идей, озвученных **Quake III Arena**, а в том, что компания решила на сей раз не довольствоваться лишь неплохими продажами и сдержанными похвалами критиков «за хорошие дополнения к **Q3A**», а попытаться полностью перевернуть сложившуюся уже картину на рынке **3D Action**. Сделать это представляется возможным лишь одним путем — необходимо выпустить свой вариант **Quake Arena** раньше **id**'шного, при этом он, желательно, должен быть много лучше **Quake III** настоящего. В этом случае даже прославленная торговая марка не спасет **id**. Конечно, поверить в такой исход событий сложно. Более того, **Unreal Tournament** сейчас никак не тянет на столь высокую оценку, и, возможно, новая игра **Epic** сможет предоставить нам игровой процесс, лишь сравнимый с **Q3A**, чего явно недостаточно, однако, приятно, что игру можно рассматривать все же не как клон, а как вполне самостоятельное и интересное направление развития сетевых игр... Что же касается **Unreal II**, то здесь, думается, позиция **Epic** практически беспроигрышна. На момент выхода этого проекта в свет знаменитый **Trinity** будет находиться лишь в промежуточной стадии разработки, а это значит, что, по крайней мере, сверх серьезной конкуренции не будет. Конечно, всегда есть возможность появления резвого новичка, который потеснит с рынка всех и вся, но то будет уже проблема рекламы, качеств нового движка (кое-какие из деталей которого мы сможем разглядеть уже в **UT**) и, главное, команды разработчиков из **Legend**... Ну а пока нас ждет действительно жаркая весна.

CU-X-Files


www.station.ru



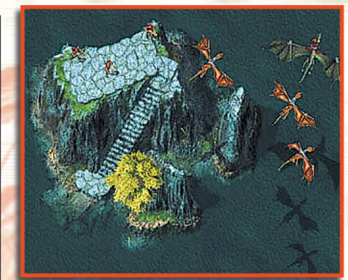
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	real-time стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Cavedog Entertainment
ОНЛАЙН:	http://www.cavedog.com
ВЫХОД:	вторая четверть 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Total Annihilation, WarCraft II

Total Annihilation: Kingdoms

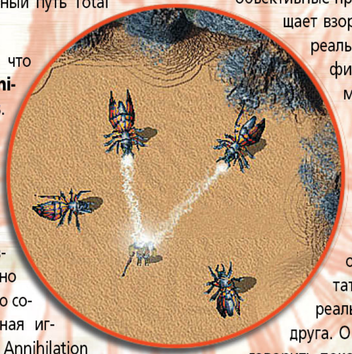
Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

...нас ждет не технологическая революция, конечно... Но, вместе с тем, TA: Kingdoms — это не менее чем новый культ...

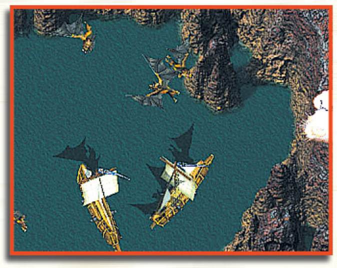
Total Annihilation от Cavedog Entertainment явил собой реальное развитие сверхпопулярного жанра. Успех real-time стратегии, соединившей в себе высокую динамичность и простоту игрового процесса, трехмерную графику и отлично проработанную физическую модель, для многих был очевидным. Долгие месяцы не спускаясь с верхушки Internet Top 100, Total Annihilation стал своеобразным символом правильного подхода к созданию игр соответствующего жанра и фактически остановил мутный поток надоевших клонов. Получившая мировую известность Cavedog Entertainment, разумеется, не замедлила воспользоваться успехом и разработала два expansion pack'a, The Core Contingency и Battle Tactics. После чего пришло время создания Новой Игры. Игры, которая смогла бы повторить победоносный путь Total Annihilation.

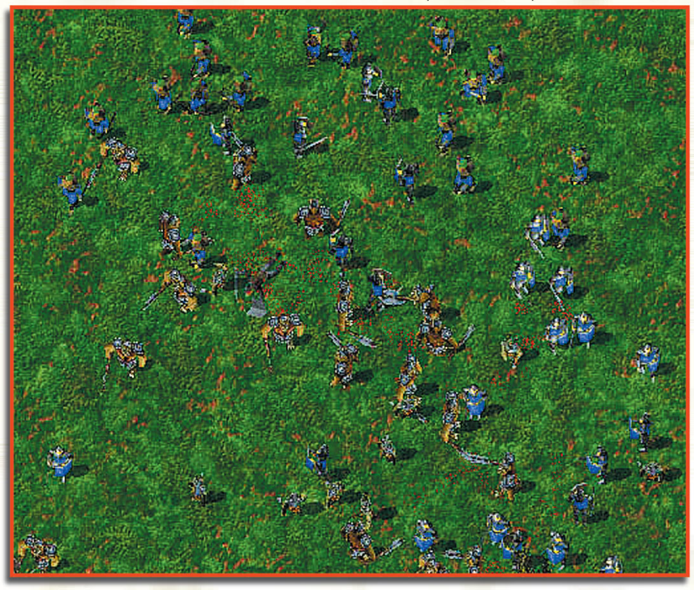


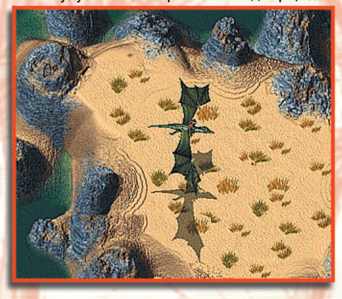
Несложно догадаться, что речь идет о **Total Annihilation: Kingdoms**. Как это ни странно, первые два слова не более чем удачное использование знаменитого товарного знака. **Kingdoms** вовсе не sequel, как можно было бы подумать. Это совершенно оригинальная игра, которую с Total Annihilation связывают лишь общий жанр и графический движок. Последний, впрочем, уже постигли серьезные изменения. Между тем, **Kingdoms** отличается от TA самым кардинальным образом. Как известно, Dune и Warcraft дали начало real-time стратегиям в двух направлениях. Первый — футуристический sci-fi, второй — средневековый фэнтези. От того, какой стиль для своей игры выберут разработчики, зависело, с чем ее будут сравнивать. Total Annihilation сравнивали с Dune и Command& Conquer. Kingdoms в этом отношении будет значительно больше похож на Warcraft. Так что об уровне изменений судите сами.



Итак, на смену лазерам пришли магические заклинания, место роботов и танков заняли сказочные существа и катапульты. До недавних пор, кстати говоря, об игре ничего больше известно не было. Теперь же недостатка в информации испытывать никак нельзя. По крайней мере, на Западе значительно больше и чаще говорят о **Total Annihilation: Kingdoms**, чем о столь ожидаемом в России Tiberium Sun. И на то есть вполне объективные причины. **Kingdoms** обещает взорвать жанр стратегий в реальном времени не графическими технологиями, а нововведениями в игровом процессе. Начнем с того, что в творении Cavedog будет четыре стороны, за которые можно играть. При этом хочу обратить внимание читателя, стороны будут реально отличаться друг от друга. О конкретных примерах говорить пока рановато, однако, известно, что отличия будут выражаться в юнитах, зданиях, стилях игры... Короче говоря, во всем. Реализовано традиционное разделение на хороших и плохих. Два королевства будут олицетворять силы Добра, два других — Зла. При этом дизайнеры игры каждой из сторон придали свои характерные черты. Тем более, актуален вопрос об игровом балансе. Впрочем, ответить на него можно будет лишь после выхода **Total Annihilation: Kingdoms**. На данный момент известно, что авторы игры действительно создают особую игровую систему, в которой у каждой стороны будет присутствовать ряд специфических достоинств и множество не менее индивидуальных недостатков. Вышеуказанные достоинства и недостатки королевств будут, разумеется, очень разными, но при этом равноценными, то есть выяснить, «кто сильнее», на этот раз просто-напросто не получится.





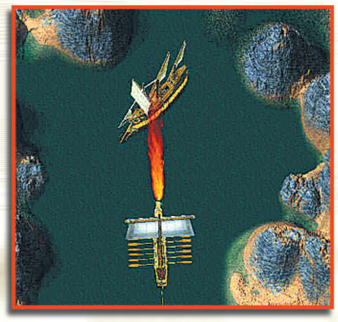






Каждому королевству будет покровительствовать своя стихия, определяющая, собственно, сам стиль игры. Ничего особенно необычного в этом нет, и с этой точки зрения все довольно сильно напоминает Lords of Magic. Земля (Aiden) и Вода (Veruna) — силы Добра, Огонь (Taros) и Воздух (Zhon) — силы Зла. В общем, просто и хорошо. Кроме того, дизайнеры **Total Annihilation: Kingdoms** ассоциируют каждую стихию с весьма абстрактными понятиями. Принцип подобной ассоциации пока не известен, однако, можно догадываться, что он каким-либо образом будет связан с сюжетной основой игры или с особенностями ведения боев каждой стороны. Так, королевство, находящееся под покровительством Земли, избрало для себя Честь, Воды — Надежду, Воздуха — Месть, а Огня — Террор. Вообще, о различиях между королевствами стоило бы поговорить несколько подробнее. Предполагается, что в королевстве Земли будут доминировать сильные наземные юниты. Несмотря на отсутствие каких-либо дополнительных наворотов, они могут держать мощную оборону и наносить столь же мощные атаки. С другой стороны, стратегические ситуации в **Kingdoms** далеки от стандартных, поэтому управление войсками этого королевства потребует дополнительных способностей от самого игрока. «Водное» королевство вызывает в данный момент наибольшее количество вопросов. Значит ли это, что юниты будут представлены лишь мощными военными кораблями? Если так, то не может не возникнуть вопрос об однообразности выполнения миссий, а также, что могут предложить в ответ противники, менее искушенные в морских боях? Ответов много, но ни один из них нельзя назвать достоверным. Юниты Королевства Воздуха представлены мифическими существами. Здесь же разработчики обращают наше внимание на одну достаточно интересную деталь, которой, правда, пока довольно сложно найти применение в игровом процессе. Дело в том, что Воздух требуется вообще для всех королевств. Для королевства Земли — без комментариев; Огня — без комментариев, а парусные корабли будут просто беспомощны без ветра. Скорее всего, это даст какие-нибудь дополнительные преимущества в борьбе против каждого противника, но какие именно, пока опять-таки неизвестно. Королевство Огня будет состоять исключительно из самых жутких монстров загробного образца. Судя по всему, эти монстры будут слабо воспринимать или совсем не смогут воспринимать контактные атаки, и без помощи магических заклинаний поразить их будет довольно сложно.





В общей сложности в Kingdoms будет представлено около 160 юнитов, и в будущем, по сложившейся традиции, появится возможность скачивать дополнительных с соответствующего сервера. Вот только могут возникнуть справедливые сомнения о количествах, в которых они будут появляться. Ведь, прежде всего, юниты в **Total Annihilation: Kingdoms** несколько крупнее тех, что были в предшественнике. А, во-вторых, у каждого из них будет множество физических характеристик. Не сложно понять, что в таких усло-







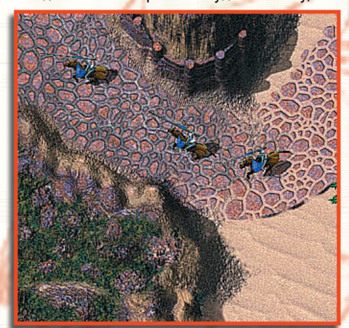


виях штамповать десятками новые юниты, не нарушая хрупкого игрового баланса, будет довольно сложно.

Серьезные изменения постигли принципы ведения боя. Если в Total Annihilation основополагающим было численное превосходство, то в **Kingdoms** — это уже не самое главное. Разработчики реализовали в игре довольно простую систему получения experience, которая, однако, позволяет говорить о появившемся ролевом аспекте. Теперь особую ценность получают юниты, участвовавшие в военных действиях, но оставшиеся в живых. Чем дольше, к примеру, игрок будет оберегать своего рыцаря, тем сильнее станет последний. Разумеется, при том условии, что рыцарь участвовал в боях. Среди динамичных характеристик, то есть подверженных изменениям, называется обычно скорость передвижения, способности обороняться и атаковать, скорость строительства, а также множество других менее значительных.



Будут в **Kingdoms** и специальные юниты, которые не могут быть произведены по желанию игрока, но даются в начале какой-либо миссии. Что ни говори, а управлять раритетным драконом или эксклюзивным героем всегда особенно приятно. Судя по всему, наличие этих юнитов будет каким-либо образом связано с сюжетом.





Много неясностей связано с моделью случайно помощи, которую разработчики собираются реализовать в **Kingdoms**. Представьте себе, после строительства какого-нибудь храма появится некая вероятность того, что в одной из битв войску окажет чрезвычайно эффективную поддержку какой-нибудь бог, растроганный вниманием с вашей стороны. Но «фича» заключается в том, что в какой битве на помощь придут сверхъестественные силы, неизвестно, все зависит от чистой случайности.



Каждая из сторон будет обладать уникальными способностями. Так, например, в королевстве Воздуха юниты могут раздваиваться. Конечно, создание дублей потребует соответствующих условий и дополнительных ресурсов, но все же стратегическое значение этой способности нельзя преуменьшать. Монстры королевства Огня, как уже говорилось, неуязвимы в контактном бою, но поражаются магическими заклинаниями. Кстати, о магии. На данный момент о ней известно не много, но все же. Прежде всего, стоит отметить, что у каждой стороны будут свои индивидуальные заклинания, однако, будет между ними и кое-что общее. Так, маги обоих королевств, представляющих собой Силы Добра, будут обладать способностью восстанавливать жизненные силы своих юнитов. А маги Зла смогут превращать убитых существ в зомби и скелетов. Кстати говоря, трупы, вместо того чтобы через несколько мгновений исчезнуть, будут довольно долго оставаться на поле сражения.

Впечатляют корабли. Во-первых, их очень много. Во-вторых, радует качество их проработки. Множество физических параметров — само по себе большой плюс. А теперь добавьте к этому отлично реализованную, по словам очевидцев, возможность столкновения между ними. Кроме того, каждый корабль можно будет использовать в качестве транспорта, правда, в этом отношении их характеристики будут серьезно отличаться.

Как вы помните, в Total Annihilation была реализована очень простая система добычи ресурсов, отчасти и обеспечившая сумасшедшую динамичность игры. В Kingdoms разработчики решили не отступать от своего принципа и... свели весь хозяйственный аспект игры практически к нулю. Отныне вместо металлов и энергии придется добывать нечто очень абстрактное под знакомым названием «манна». Несложно догадаться, что это некая магическая величина (сами авторы игры называют ее магической энергией), позволяющая строить здания, призывать новые юниты (а иногда и героев) и, конечно же, использовать заклинания. Добывать манну будут специальные юниты. При этом их не нужно посылать в шахты или строить специальные здания — достаточно лишь их существования. Впрочем, увеличить добычу манны позволит захват древних сооружений или каких-либо артефактов.

Разработчики решили и проблему ранних атак, когда игрок оказывался в таких условиях, что просто не мог обороняться. Решение заключается в возможности постройки фортификаций и каменных стен. Они смогут выдержать напор пехотинцев и лучников, а для того, чтобы построить катапульты, балисты и стенобитные орудия, потребуется значительно больше времени. Правда, пока о зданиях известно не так уж и много, в частности, очень интересно было бы узнать, что еще можно строить, кроме оборонительных сооружений.



Искусственный интеллект — наиболее щекотливая тема в большинстве preview. Ведь каждый раз разработчиками обещается что-то совершенно новое, почти революционное. При этом на бумаге это так и выглядит, а на деле... В общем, постараюсь быть более бдительным. Хотя на этот раз обещания авторов игры довольно скромные, и причин не доверять им нет. Утверждается, что в **Kingdoms** AI будет управлять своими войсками, основываясь на нуждах каждого юнита. Иначе говоря, искусственный интеллект приложит все усилия для того, чтобы повысить experience для каждой боевой единицы. Однако выглядеть в игре это будет значительно проще. Когда у юнита противника останется мало жизненных сил, он покинет поле боя. Что, впрочем, тоже достаточно важно. Обещается также, что AI будет использовать трехмерность территории, применять нестандартные тактические приемы и т.д. Юниты будут исправно выполнять команды со стороны игрока. То есть, если вы отдаете приказ атаковать, то юнит постарается перебить всех, кого видит в данный момент, а потом будет ходить по всей карте, пока не найдет новых врагов. Очевидцы утверждают, что в **Kingdoms** такая самостоятельность смотрится весьма эффектно. Хотя стоит отметить, что вмешательства игрока это вовсе не исключает и даже наоборот...







Несколько слов о том, что сделало ТА революционной игрой, то есть о трехмерности территории. Как вы помните, раньше разработчики использовали математически корректную модель попадания, зоны видимости и тумана войны, учитывавшую искомое 3D. В **Kingdoms** подобные расчеты будут не такими корректными, однако, разработчики объясняют это вполне благородной целью — сделать игру максимально реалистичной именно внешне. Ведь, по сути дела, игроку нет дела до того, что в данный момент обсчитывает компьютер, для него главное — результат, то есть, как это выглядит на мониторе. В остальном поддерживаются лучшие традиции ТА — все трехмерно, дальше некуда. Полигонные ландшафты, полигонные юниты, полигонные здания — при этом все довольно разнообразно, а графика лишена характерной угловатости. Поскольку юниты теперь представлены живыми существами, то оправдывается предположение и о более детализированной анимации. Также, учитывая роль магических заклинаний в игровом процессе, стоит подумать о множестве разнообразных графических эффектах... Хотя говорить тут много не надо, достаточно одного взгляда на screenshot'ы.



Что будет включено в саму игру? Спешу обрадовать всех поклонников ТА — не только стандартные сценарии и карты для multiplayer. Да-да, разработчики позаботились о редакторе карт, и остается лишь надеяться, что им можно будет пользоваться без многочасового штудирования прилагающегося описания. С его помощью можно будет создавать как карты для одиночной игры, так и для многопользовательской.



В результате нас ждет не технологическая революция, конечно... Но, вместе с тем, **Total Annihilation: Kingdoms** — это не менее чем новый культ. К тому же, real-time стратегии с фэнтезийной тематикой не выходили уже достаточно давно. А помимо своих номинативных достоинств, Kingdoms с четырьмя столь непохожими расами явит собой необычайно насыщенный игровой процесс, сумасшедшую динамичность и отнюдь не плохую графику, что, в принципе, тоже довольно важно. О представляемых достоинствах многопользовательского режима говорить было бы, по меньшей мере, странно. Уж они-то настолько очевидны, что... В общем, ждем **Total Annihilation: Kingdoms**!

СИ

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	Японская народная RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Square
РАЗРАБОТЧИК:	Square
ОНЛАЙН:	http://www.squaresoft.com
ВЫХОД:	11 февраля 1999 (Япония), сентябрь 1999 (Америка)
АЛЬТЕРНАТИВА:	Final Fantasy VIII

Final Fantasy VIII

Александр **ЩЕРБАКОВ**
sherb@gameland.ru

Борис **РОМАНОВ**
borisr@gameland.ru

Долгое время западный игрок мог ознакомиться с этим культовым ролевушным сериалом исключительно по каким-то обрывкам, редким играм, выпускаемым Square за пределами Страны Восходящего Солнца.

Конец зимы текущего года в Японии, по всем прогнозам, будет сопровождаться огромном всплеском активности игровой общественности, даже большим, чем после выхода Legend of Zelda: The Ocarina of Time. Наконец-то, по прошествии двух лет, на прилавках появится продолжение бесконечной серии ролевых игр Final Fantasy, ее долго ожидаемая восьмая часть, о которой мы уже несколько раз вам сообщали.

Долгое время западный игрок мог ознакомиться с этим культовым ролевушным сериалом исключительно по каким-то обрывкам, редким играм, выпускаемым Square за пределами Страны Восходящего Солнца. Так, из семи предыдущих частей Final Fantasy (не считая побочных и Game Boy`евских) на английском языке появились только первая, четвертая, шестая и PlayStation`овская седьмая. Причем еще и с другой нумерацией. То есть Final Fantasy IV и VI известны нам, как Final Fantasy II и III. А вот в Final Fantasy VII менять цифры издатель не решился, и теперь какому-нибудь несведущему в этом вопросе американцу вообще может показаться, что после третьей части игры сразу же идет седьмая. Намудрила, короче, Square. Тем не менее, это совсем не страшно, так как никаких сюжетных нестыковок между различными сериями Final Fantasy никогда не было. Не было по одной простой причине — все они представляли собой совершенно самостоятельные шедевры, которых роднило между собой одно лишь название. Традиция не нарушится и на этот раз, и **Final Fantasy VIII** представит нам абсолютно новый мир, не похожий на сказочное фэнтези ранних игр и исправляющий некоторые недоработки в области смешения sci-fi с фэнтези-элементами, свойственные последней FF. Ведь, как вы знаете, в восьмой части научно-фантастическое начало будет значительно перевешивать все остальное. Именно оно создаст неповторимый реалистичный мир, в котором будут лишь небольшие проблески привычного, но уже надоедающего течения «меч и магия» (sword`n`spell). Все персонажи, как обычно, полностью обновятся, за исключением вечных Biggs, Wedge, Cid, цыплят Chocobo и плюшевых Moogles. С первыми тремя из этой компании, кстати, связано много интересных вещей. Солдаты Biggs и Wedge (часто встречается неправильный перевод имени первого — Vicks), персонажи Final Fantasy VI, VII и Chrono Trigger, получили свои имена... от товарищей Люка Скайуолкера по звену X-wing`ов из фильма Star Wars! A Sid, которого мы наблюдаем во всех FF, начиная со второй (в том числе и FF Tactics), охарактеризован продюсером игры, Hironobu Sakaguchi, как «Йода всей серии Final Fantasy»! Да, работники Square явно не скрывают свою безграничную любовь к лукасовским «Звездным Войнам».







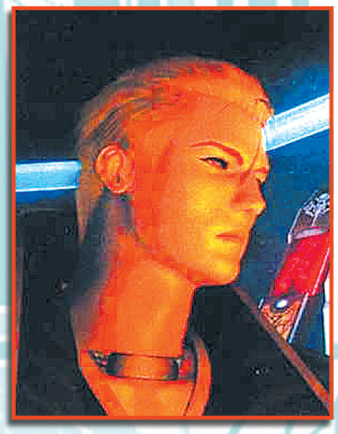
Final Fantasy VIII, опять таки следуя сложившейся традиции, приобрела немного обновленную версию эмблемы игры. Если помните, все логотипы FF, начиная с четвертой, включали в себя одну постоянно изменяющуюся деталь рядом с названием. В FF IV и FF V там располагался дракон, в FF VI — Magitek Armor, а в FF VII — метеор. Ну а в **Final Fantasy VIII** эмблема представляет собой главных героев игры — Squall`a и Rinoa — в объятьях друг друга. Вы ведь уже давно знаете, что главной темой новой RPG, по обещаниям Square, станет любовь.

Что является главной частью любого ролевика? Что заставляет людей просиживать ночами даже за играми восьмидесятых годов, в которых намного больше текста, чем графики? Сюжет. Довольно подробный рассказ о нем в **Final Fantasy VIII**, вы, конечно, успели прочитать в одном из предыдущих номеров «Страны Игр». Сегодня же мы готовы предоставить вам более полную и развернутую информацию по этому вопросу.

Как вы помните, центральным персонажем **Final Fantasy VIII** является семнадцатилетний юноша Squall Leonheart — студент военного училища под названием Garden. Училище это необычное. В нем, начиная с шестилетнего возраста, проходят длительную подготовку будущие высококвалифицированные наемники. Для того чтобы закончить обучение в этом заведении, необходимо не только хорошо учиться, но и пройти невероятно сложный выпускной экзамен. Этот экзамен длится целых четыре года, и только после его успешной сдачи ученики Garden`а могут по праву считаться одними из самых блестящих военных в мире. Не стоит и говорить, что именно выпускники этого заведения и составляют в мире восьмой Final Fantasy настоящую военную элиту. Особо же одаренные ученики, лучшие из лучших, получают возможность в дальнейшем попасть в особое военное подразделение SeeD. Туда стремится попасть и наш Squall. Вот только нашему герою сейчас 17, а все студенты, не сдавшие экзамен до девятнадцати лет, автоматически отчисляются из Garden. Времени осталось мало.







Однако его размеренная жизнь меняется после встречи с девушкой по имени Rinoa Heartilly, тоже кандидатом в SeeD, в которую он окончательно и бесповоротно влюбляется. Но не все так просто. Rinoa неожиданно оказывается лидером группировки Forest Owls, борющейся против могущественного государства Galbaldia.

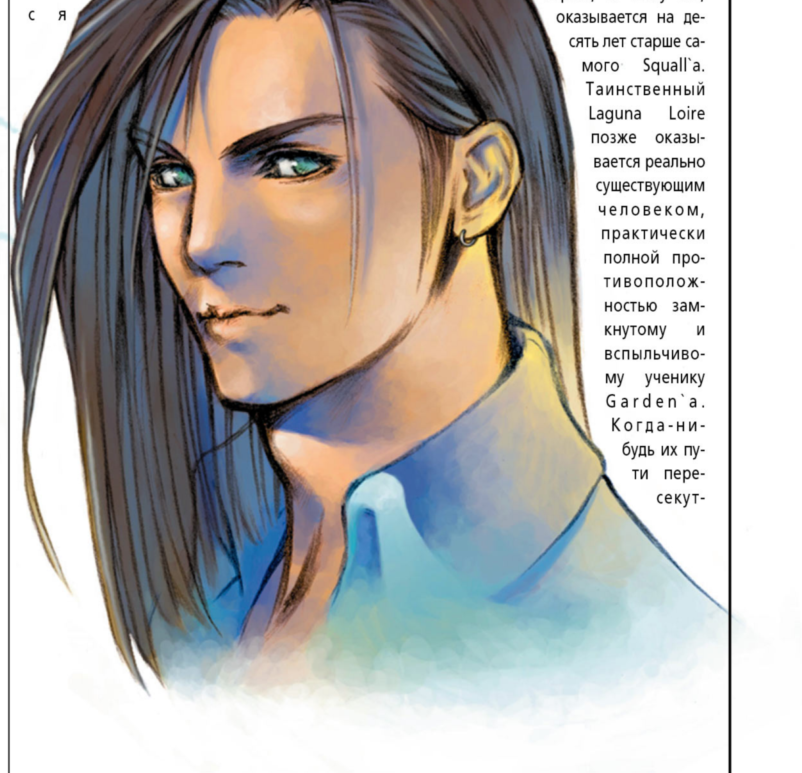


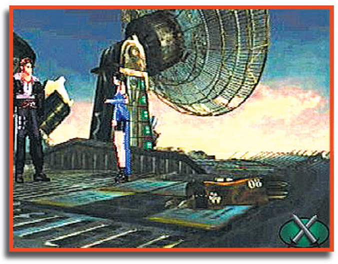


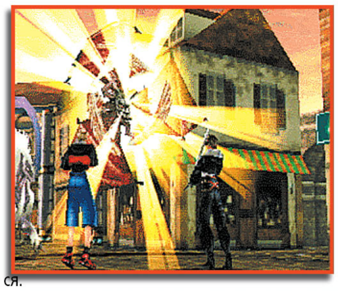


Более того. Squall`у начинают сниться странные, необъяснимые сны (нет, не эротического содержания). В них он оказывается совсем другим человеком, Laguna Loire — бывшим солдатом, мечтающим стать журналистом, который, к тому же, оказывается на десять лет старше самого Squall`a. Таинственный Laguna Loire позже оказывается реально существующим человеком, практически полной противоположностью замкнутому и вспыльчивому ученику Garden`a. Когда-нибудь их пути пересекут-





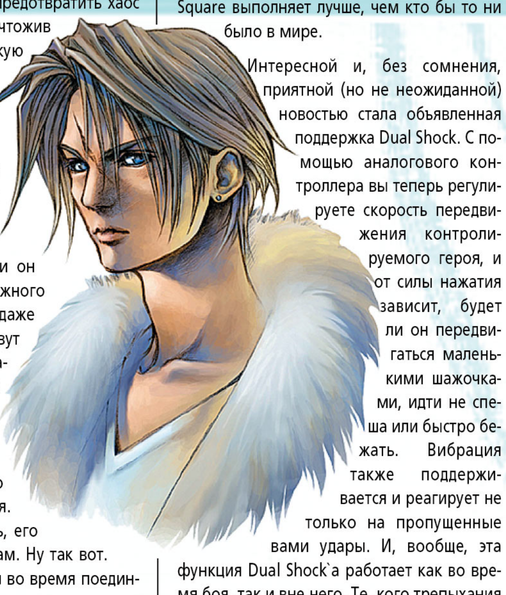




ся.

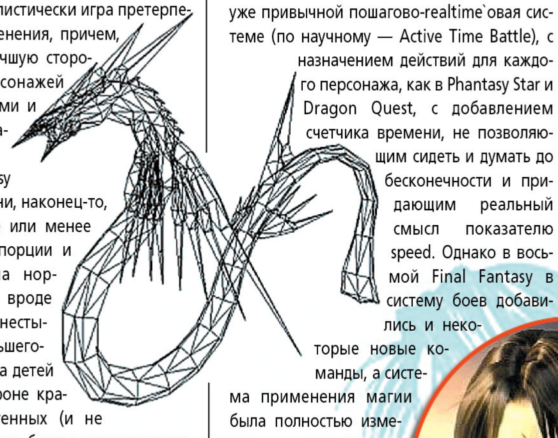
Вместе со Squall`ом в приключениях будет участвовать и еще один будущий военный, претендент на попадание в SeeD — Zell Dincht, энергичный молодой человек, увлекающийся боксом.

Тем временем Galbaldia, с которым ведут непримиримую борьбу Forest Owls, захватив соседнее государство Dole, объявила войну всему оставшемуся миру. А за всеми коварными замыслами президента этой страны, за всей ее военной мощью стоит легендарная ведьма Idea, без которой все планы Galbaldia были бы обречены на провал. Так почему бы ни предотвратить хаос глобальной войны, уничтожив ведьму? Выполнить такую операцию под силу только выпускникам Garden`а. SeeD быстренько объединяет усилия с Лесными Совами (Forest Owls), а Squall присоединяется к команде по ликвидации Idea. На своем пути он встретит еще одного важного героя игры, вероятно, даже одного из ключевых. Зовут его Seifer Almasy, и когда-то он являлся прямым начальником подразделения, в котором находился Squall. Кстати, обратите внимание на лицо нашего главного героя. Как вы можете заметить, его украшает гигантский шрам. Ну так вот. Его он как раз заработал во время поединка с Seifer`ом, и именно поэтому у него есть все причины, чтобы не питать к нему самые теплые чувства. А вам имя Seifer не напоминает Sephiroth, или это только мне показалось?



Закончим с сюжетом, поговорим обо всем остальном, что составляет игру.

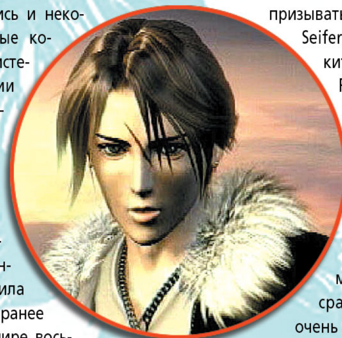
Графически и стилистически игра претерпела заметные изменения, причем, естественно, в лучшую сторону. Модели персонажей обросли текстурами и стали более детализованными, чем в Final Fantasy VII. Кроме того, они, наконец-то, приобрели более или менее нормальные пропорции и стали похожи на нормальных людей, вроде меня. И никаких нестыковок, вроде большеголовых, похожих на детей персонажей на фоне красивейших техногенных (и не только) бэкграундов, больше не предвидится, и реализм ничто (надеюсь) не подпортит. Хотя пиксели иногда очень отчетливо видны!



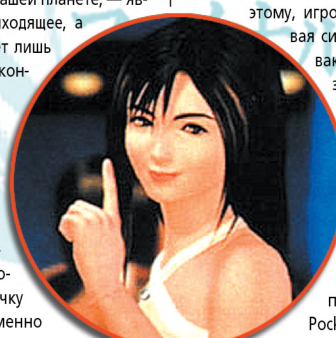
Несомненным плюсом можно назвать и то, что нынче мы имеем счастье ВСЕГДА лицезреть на экране сразу всех членов команды, а не только одинокого и несчастного лидера партии, из которого, во время важных диалогов или во время боя, резко вылезает другой персонаж. О FMV-роликах говорить бесполезно, так как их надо просто видеть, а все мы знаем, что эту-то как раз часть Square выполняет лучше, чем кто бы то ни было в мире.

Интересной и, без сомнения, приятной (но не неожиданной) новостью стала объявленная поддержка Dual Shock. С помощью аналогового контроллера вы теперь регулируете скорость передвижения контролируемого героя, и от силы нажатия зависит, будет ли он передвигаться маленькими шажочками, идти не спеша или быстро бежать. Вибрация также поддерживается и реагирует не только на пропущенные вами удары. И, вообще, эта функция Dual Shock`а работает как во время боя, так и вне него. Те, кого трепыхания геймпада раздражают, как всегда имеют полное право вибрацию отрубить.

Практически всех любителей японских ролевых игр волнует, как будет в восьмой Final Fantasy обстоять дело с системой боев. Система эта практически не менялась на протяжении двенадцати лет и не сильно изменится и сейчас. Бои в игре будут проходить по уже привычной пошагово-realtime`овая системе (по научному — Active Time Battle), с назначением действий для каждого персонажа, как в Phantasy Star и Dragon Quest, с добавлением счетчика времени, не позволяющим сидеть и думать до бесконечности и придающим реальный смысл показателю speed. Однако в восьмой Final Fantasy в систему боев добавились и некоторые новые команды, а система применения магии была полностью изменена на новую.



Square совершенно правильно подумала, что в мире высоких технологий магия выглядела бы очень странно. И поэтому решила пойти на невиданный ранее рискованный шаг. В мире восьмой Final Fantasy вся магия была «изъята» из «свободного обращения». Кроме этого из игры исчезли, как класс, Magic Point`ы и магазины, торгующие магией, материей и прочими фантастическими предметами. Магия здесь, как и на нашей планете, — явление из ряда вон выходящее, а пользоваться ею может лишь очень ограниченный контингент людей.



Как обычно у Square, все эти изменения были подстроены под новую философию, которая гласит, что любой предмет и любое живое существо содержат в себе частичку магической силы. Именно поэтому в **Final Fantasy VIII** магия применяется совсем по иному, нежели в других частях этой серии. Таким образом, в игре появились эти две новые команды: «draw» и «stock». Draw позволяет вам «выкачивать» из противника магические силы, чтобы потом с их помощью провести атаку. Проведена она может быть как немедленно, так и спустя время и даже совсем в другом бою. Для сохранения запаса энергии и используется команда stock.

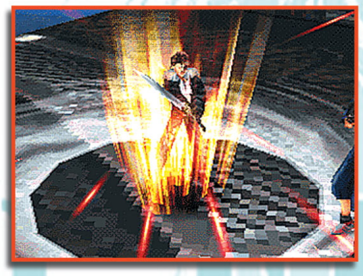
Самой же любопытной командой следует назвать использование Guardian Force, представляющей собой ни что иное, как вызов на помощь сказочных существ, взятых из легенд и мифов разных стран. На данный момент таких существ известно более десяти, и заинтересованным лицам я их сейчас сообщу. Это Bahamut (не путать с Баламутом — он обижается), Cerberus (страж в царстве Аида), Pandemonium (видимо, шумный дух), Siren (Одиссей их очень не любил), Shiva (с четырьмя руками), Quetzalcoatl (один из богов не то Майа, не то Ацтеков), Efreet (огненный дух), Ramuh (молния), Alexander (Щербаков?), Carbuncle (были и такие), Odin (скандинавский бог), Titan (тоже не самый слабый товарищ), Leviathan (очень добрый водяной змей). «Вспомогательных» существ способен призывать и ваш заклятый враг Seifer Almasy. Ему помогают китайские боги Fuujin и Raijin, к слову, прототипы некоторых бойцов из одного известного своей кровавостью файтинга. И никакой магической материи. Вызванных вами помощников на поле боя может присутствовать сразу несколько, и это очень приятно. Естественно, не тому, на кого их натравливают. Более того. Мифические существа, как и полноценные персонажи, набирают experience и повышают уровень, соответственно, улучшая свои боевые характеристики, приобретая новые способности. Благодаря этому, игровой процесс и вся боевая система заметно увеличивают свою глубину, что сказывается на игре только положительным образом. К слову, тварей из Guardian Force можно также выращивать по принципу Tamagotchi, но только если у вас имеется последний сольковский прибамбас — PocketStation. А в городах вам встретятся Pet Shop`ы, позволяющие восполнять point`ы для Guardian Force и заводить новых питомцев — очаровательных chocobo и всяких прочих.

С магией закончили, перейдем к другим аспектам измененной системки. Каждый из основных персонажей **Final Fantasy VIII** имеет возможность применить специальную атаку, свойственную только ему одному и никому больше. Здоровью противника приносит она, само собой, больший урон, нежели стандартная атака, но и устраивать ее каждые две секунды никто вам не даст. Доступны они становятся только спустя некоторое время, после получения определенного количества повреждений. Но такого рода способностями обладают не только герои игры, но и некоторое оружие. Возьмем, к примеру, ставший уже знаменитым Gunblade, обладателем которого является



Squall. Этот меч, скрещенный с пистолетом, имеет возможность как рубить, так и стрелять. Последнее становится возможным лишь только после заполнения специального индикатора. Силу выстрела, по нашим сведениям, можно еще и увеличивать, нажимая R1, и оттого бои в **Final Fantasy VIII** носят еще большую action`овую окраску. Не забыли разработчики и о двух других мечах — великих Excalibur и Masamune, встречающихся в большинстве игр серии (а Masamune еще и в Chrono Trigger). Их вы, безусловно, найдете в процессе прохождения игры. Вообще, различных наворотов в Final Fantasy просто море. Как вам возможность резаться в карты с различными персонажами игры? А Internet, встроенный в мир **Final Fantasy VIII**? Вообще, подробно описывать все многочисленные нюансы, дополнения, доработки и все такое не имеет никакого смысла, хотя бы из-за того, что несчастный читатель умрет от скуки, вчитываясь в многочисленные буквы нашего алфавита, а потому давайте тихо спокойно подведем итоги.





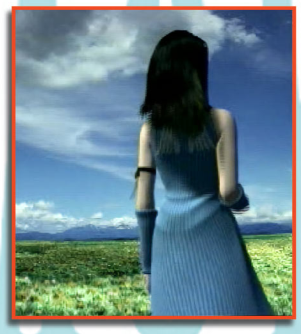












Final Fantasy VIII выходит, и этим сказано все. Сами знаете, выходы продолжений самой популярной серии ролевых игр на свете случаются не каждый день и даже не каждый год. **Final Fantasy VIII** — это не «Хит?», а самый что ни на есть «Хит!!!». И сомнению это не подлежит. Остается только сидеть и ждать, когда же Square соизволит перевести свое очередное произведение искусства на международный, английский, язык, чтобы мы, наконец, насладились игрой в полной мере. Черт возьми, сколько еще до осени осталось!

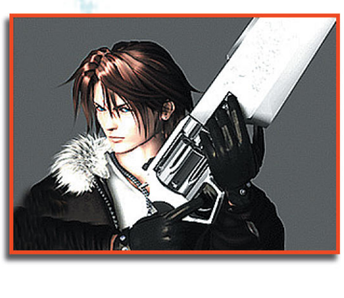
СИ











EGN vs. ICQ: НАРОДНЫЙ «ИГНАТ» идет на смену ОБУРЖУАЗИВШЕЙСЯ «АСЬКЕ»!

В двадцать первый век мы войдем с платной ICQ.

Сумма, которую впишут в счет за каждые сто сообщений (от 10 центов до доллара...), еще не определена, но планы AOL, нынешнего владельца **ICQ**, ревизии не подлежат — платить будем, как только новая компания **ICQ** Inc. решит, что идущее с 1996-го года бета тестирование «**Аськи**» завершено...

Между тем, подавляющее большинство межличностных, клановых, геймерских и прочих связей базируется сегодня именно на этой системе мгновенных сообщений. Возможно, где-нибудь в Северной Америке или Европе, царстве кредитных карт и твердой валюты, введение платы воспримут с пониманием и испытают удовлетворение от завершения затянувшегося бета-тестирования «**Аськи**». Возможно... Но что-то мне подсказывает, что и там далеко не все обрадуются. Ну, а в нашем Отечестве огорчений будет куда больше.

Так что самое время подыскивать альтернативу привычному для большинства цветочку в System tray и потихоньку переводить Contact List в иные системы Instant Messenger'ов (или Instant messaging, сокращенно IM), приучая друзей к новым сетевым позывным. Выбор, конечно, есть и немалый. Это и AOL Instant Messenger, и Internet Pager, и Advise ichat Pager, и Excite PAL, и еще добрый десяток других систем...

Но каков будет ПРАВИЛЬНЫЙ выбор RU-Net'овца?

...Известие о грядущей платности **ICQ** (твердые слухи об этом поползли еще весной 98-го) подстегнуло конкурентов, и многие, державшие до того свои достижения в секрете, поспешили объявить об успехах и вынесли новые продукты на суд сетевого люда. Помимо прочего, одним из важнейших достоинств выпячивалась бесплатность использования утилит, причем, вчера, сегодня и навсегда! Но все ли хорошо, что бесплатно?..

Наиболее интересной премьерой, на мой взгляд, стал **EGN** от EnterNET Global Network (**www.egnus.com**), клятвенно заверивший всех геймеров, что собственное существование отныне и присно будет поддерживать только за счет рекламы. И не соврал — в первом же альфа-релизе **EGN** около 20% площади окна было отведено под баннерную рекламу, но, что несколько примиряет с этим, — профильного, игрового характера. Все остальное очень напоминало урезанную **ICQ**. За первый месяц бета-тестирования **EGN** (будет ли эта штука зваться по-русски «**Игнатом**»?) было принято около 30 тысяч абонентов. И гонка за лидером началась!..

Попервоначалу «**Игнат**» долгое время имел бледный вид и мало походил на серьезного конкурента. Был доступен только обмен сообщениями, куцый поиск абонентов, запуск игр с локальных дисков через встроенный GamePad, остальные функции — просто обозначены недействующими пунктами меню. «**Аська**» же, набитая всеми мыслимыми функциями под завязку, уходила в отрыв, и то, что «**Игнат**» набирал в базу пользователей за месяц, она к концу 98-го «делала» за неполный день.

Затем стало еще хуже — AOL инициировал дальнейшее превращение «**Аськи**» в самого натурального «монстра общения». В последних версиях (**ICQ 99a/98a**, смотри на диске к №37) было почти все — красивые RTF-сообщения (форматирование шрифтов, цвета фона...), личная страничка и пейджер, органайзер (дни рождения, знаки Зодиака, фотографии абонентов...), управление почтовыми ящиками (заголовки, отсылка/прием писем, поздравительные открытки...), поддержка голосовых коммуникаций, конференции и так далее, и тому подобное...

Что же оставалось на долю «Игната»? О чем позабыла **ICQ** и чем, соответственно, мог бы воспользоваться **EGN**, чтобы завоевать сердца геймеров?

Сначала разработчики **EGN** метнулись совсем не в ту сторону — многочисленные, почти еженедельные пэтчи должны были помочь этому IM догнать «**Асю**» в ее универсальности. Это был путь в никуда. Сырые плохо работающие функции, сбои в учете абонентов (так я лишился своего крутого 304 номера и приобрел не престижный 57271-ый), проблемы с кириллицей и так далее. «**Игнат**» угасал на глазах, что было обидно, ведь в первых заметках об этом IM мы писали: «**EGN** — это то же, что и **ICQ**, только сделанное для геймеров, а потому лучшее. Даешь его завоевание россиянами!»...

Но затем парни из EnterNET смогли-таки вырулить куда следует и вывели свое детище на торную дорогу. При этом пути «**Аськи**» и «**Игната**» совершенно разошлись. Обвешанная мишурой фоток абонентов, зодиакальных символов, имеющая сложную систему нахождения партнеров по мультиплейеру (регистрация на полтора часа на специальной динамической странице, обновляемой периодически), но все еще остающаяся системой Номер Один, **ICQ** уверенно дрейфует в сторону мега-чата. **EGN** же осознал себя как систему ИГРОВОЙ связи и поддержки и начал все полнее соответствовать своему, кстати, — изначально задуманному, призванию.

Ну, а дальше все пошло уже как по маслу. Заматеревший к почти пятисотому Build'у «Игнат» приобрел способность ко многим полезным делам: искать серверы по популярным играм (в первую очередь — 3D shooter'ам и RTS...), определять их загруженность и время задержки. С «Игнатом» можно подключаться к IRC или завести свой чат-сервер, беседовать один на один или в большой компании. Веселая задумка — набор skin'ов, меняющих облик «**Игната**» по вкусу владельца (коллекция штатных и самодеятельных шкур хранится на сервере **EGN**). Ну, а поддержка RTF-сообщений, голосовой связи, обмена файлами имеется по умолчанию почти в любом современном IM. **EGN**, конечно же, не исключение!

Каков же итог? В общем-то, самый положительный. У всех НЕ желающих платить AOL'у есть время освоить новую, весьма привлекательную и бесплатную систему «мгновенных сообщений», приучить к ней знакомых и друзей, перевести внутриклановые и игровые коммуникации на плодородную почву «**Игната**».

А мы можем вновь с чистой совестью ставить в повестку дня лозунг шестимесячной давности: «**EGN** — это лучшее, чем **ICQ**, решение для геймеров, так сделаем его национальной системой связи!»

CU-Online



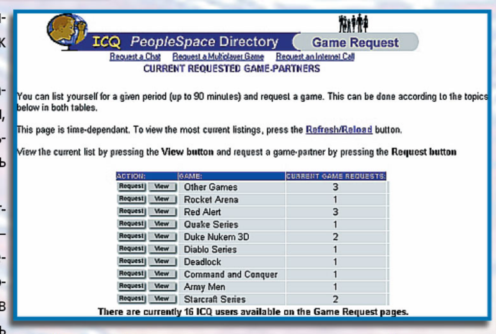
Старое и новое лицо





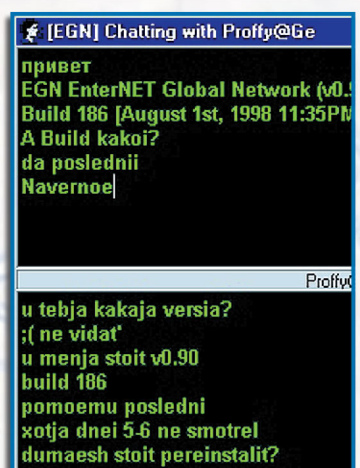
Выписка из личного дела: «С.ДОЛИНСКИЙ. Год рождения: 1960. Геймер-стаж: 13 лет. Освоенные платформы: ZX Spectrum, PC, Internet. Мечта: Имитатор Fantasy-Реальности (С полным погружением!). Любимые игры: Шахматные программы, вплоть до Deep Blue. Последний фаворит: The 4-th Coming.»

Вот еще кое-какие забавные IM:
Firefly Passport (www.firefly.com) написан на Java, исполняется в окне браузера, платформенно независим. Не требует загрузки из Сети, отличается медленной работой. Затруднен поиск конкретных пользователей, но возможен поиск по интересам, хобби и т.п.
Excite PAL (pal.excite.com) не богат функциями, но логично построен, им легко пользоваться. Кроме того, поддерживает proxy-сервера для доступа извне в локальную сеть.
Advice ichat Pager (www.ichat.com) — самый сложный в применении, функция поиска отделена от обмена сообщениями, на освоение требуется время. Есть off-line поиск абонентов, обмен файлами/URL. Chat происходит в окне штатного браузера. Больше подходит для корпоративного применения.



Скучный поиск соперника в «Аське»

Системы «мгновенного сообщения» (Instant messaging/Instant Messengers) позволяют обмениваться сообщениями/файлами/URL и т.п. с отдаленными пользователями, минуя серверы их провайдеров. От IRC-клиентов они отличаются, например, тем, что оповещают о поступивших сообщениях независимо от того, работаете ли вы в это время с другими приложениями или нет.



В начале жизни «Игната» мучили постоянные апгрейды...



1998 год был необычайно успешным для ICQ: в ее базе данных 23 миллиона абонентов, из которых до 800 тысяч выходят в online ежедневно. Каждый день число приверженцев ICQ растет на 70-80 тысяч...
Впечатляющие цифры! Но как изменится картина после введения платы за трафик?

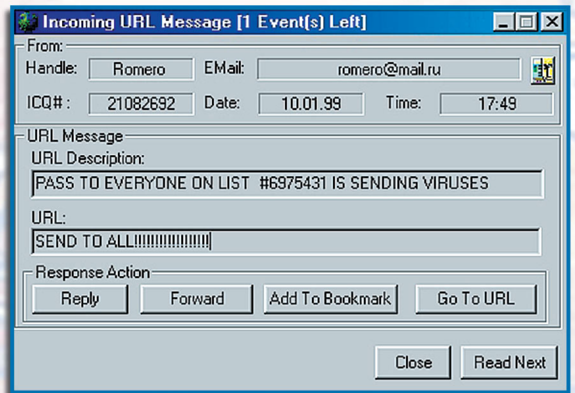
Михаил **НИКИТИН** a.k.a. **RiPpEr** *(ripper@quake.ru)*

«троянские кони» ICQ

Начнем с вопроса. Что такое «Троян» (Trojan, «Троянский конь») и как с ним бороться?

Ну, бороться-то с ним начали еще пару тысяч лет назад, задолго до Интернет... Ведь это понятие уходит корнями в далекое прошлое, в эпоху Античности.

Во время войны греки смастерили огромную деревянную лошадь и послали ее своим врагам, жителям города Троя. Делали они этот подарок якобы с мирными целями. Но после того как горожане втащили деревянную лошадь за стены, греческие солдаты, спрятанные в брюхе гигантского парнокопытного, вышли наружу и открыли ворота, давая тем самым возможность своим соотечественникам войти в город и захватить его.



Таким образом, ясно, что «Троян» — это диверсионная программа, которая «маскируется» под полезное приложение **Windows** (Трояны чаще всего делаются именно под **Win'95**, так как этой ОС пользуется большинство **PC**'ишников). В отличие от вирусов «Троянские кони» не копируют себя во все доступные участки диска или файлы, но при этом могут быть не менее разрушительными.

Вот пример обычной хитрости и коварства: кое-кто из «Троянских коней» объявляет себя программой, «избавляющей» компьютер от вирусов, но вместо этого лишь систематически заносит их в систему.

Еще одна распространенная уловка «издателей» Троянов — это маскировка «продукции» под утилиты, создаваемые специально для каких-нибудь популярных программ.

Одной из мишеней стал Интернет-пейджер **ICQ** (до **20** миллионов абонентов). Огромную популярность он приобрел из-за своих выдающихся возможностей (моментальная доставка сообщений, файлов, **URL**, посылаемых прямо на **IP** адрес, чат в онлайн и т.д.). Сейчас вряд ли найдется человек, работающий в Интернет и не знающий слова **ICQ** или хотя бы раз не встречавший «аськиных» **UIN**'ов на каких-либо сайтах.

Увы, но с прискорбием сообщаем, что уже есть масса Троянов и для этой программы. У нас же речь пойдет об одном из наиболее популярных **ICQ**-Троянов с полным именем **ICQKiller Trojan Application**.

Впервые **ICQKiller** появился в демо-версии программы **dsSocket** более года назад. Сам по себе **dsSocket** — это написанная на **Visual C++** программа для контроля корректности работы протокола **TCP/IP** и взаимосвязи клиентского приложения с серверным. Главное проявление **ICQKiller'a** — «убивание» абонентов **ICQ** посредством «флуда» их компьютера (**flood** — заполнение канала связи пересылкой ненужной информации или повторением определенных пакетов несколько тысяч раз). Также **ICQKiller** заменяет **Internet Explorer** собственным приложением и «обновляет» системный регистр пользователя.

В данном случае **ICQKiller** можно удалить путем переинсталлирования именно лицензионного **dsSocket**'а.

Теперь немного поподробнее об ICQKiller.

Сама программа была разработана неким **Grashitti**. На его домашней странице можно найти и другие хакерские штучки типа IP **Scanner**'а и т.п. Перед выпуском Трояна **Grashitti** очень долго думал о всестороннем испытании этого чудища, но никак не решался сделать это на своем компьютере. Впоследствии он так и выпустил этот Троян недоделанным, и потому он не работает на некоторых системах. По этой же причине **ICQKiller** оказывается иногда бессилен при проникновении в системные реестры некоторых машин.

При запуске **ICQKiller** создает файл с именем **1.exe**, затем перемещает его в папку **windows\system**, виртуально заменяя системный файл **Internet Explorer**'а (**explorer.exe**). Затем **ICQKiller** пытается изменить системные реестры. Следовательно, можно сделать вывод, что **ICQKiller** делает это каждый раз, когда загружается операционная оболочка. Вдобавок ко всему **ICQKiller** остается активным в памяти даже после ее «отключения» (вплоть до выключения системного блока). Однако в **DOS**'е **ICQKiller** не остается резидентным, вот почему удобнее всего его удалять именно из-под ДОСа.

Удалить **ICQKiller** вручную представляется не особо сложным делом даже для неопытных пользователей.

Перво-наперво нужно войти в системный реестр (для этого запустить **Regedit.exe**), отыскать строки, относящиеся к **ICQKiller** и удалить их. Затем удалить файл **1.exe**, перезагрузить компьютер с загрузочной дискеты, чтобы попасть в **DOS**. Затем проинсталлировать **Windows Internet Explorer** с компакт диска в папку **Windows** и в **Windows\system** (переписывая тем самым поддельный **Internet Explorer**, находящийся в **1.exe** и удаляя все файлы **ICQKiller**). Да, еще важно не забыть **OCX** библиотеки, которые были также поражены Трояном (**HTTP34.OCX** и **DSSOCK32.OCX**). Это должно временно уничтожить **ICQ-Killer**.

После этих действий полезно изменить пароли **ICQ** и **Windows**...

Как обещает **Dolphin Systems Inc**. [разработчик программных примочек для **TCP/IP** и активный борец с этим Трояном (**http://www.dolphinsys.com/**)] — он не будет больше беспокоить. Особенно, если по адресу (**ftp://ftp.dolphinsys.com/VBasic/dsSock32.reg**) скачать патч для системного регистра, предотвращающий повторное проникновение **ICQKiller**'а.

Также есть более простой, но не столь надежный путь уничтожения **ICQKiller**, скажем, посредством антивируса. Судя по рекламе, у многих из них проблем с этим быть не должно. Их действительно не было... Когда я попробовал удалить Троян с помощью **McAfee's ViruScan**'а, антивирус просто-напросто удалил(!) САМ СЕБЯ(!).

Что ж, судя по истории с **ICQKiller**'ом, золотое правило хакера звучит так: «Если кто-нибудь выпустил что-то полезное для пользователей, то это надо обязательно испортить, причем не только программу, но и сам компьютер!» А нам остается только ждать новых Троянов, вирусов и других вредных примочек от неугомонных хакеров...

CU-Online

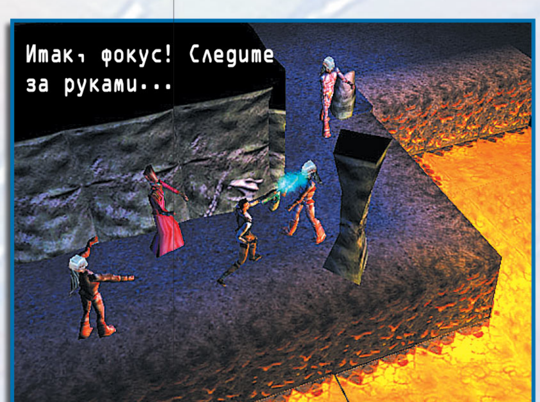
Кирилл **КУЗНЕЦОВ** a.k.a **DJ RupoR** *(savoirc@usa.net)* :ЭКСПЕРТ

ANARHY ONLINE: секретное оружие FUNCOM

- Жанр: 3D Online RPG
- **Издатель: не определен**
- Разработчик: Funcom
- **Онлайн: http://www.funcom.com**
- Выход: 3-й квартал 1999
- **Альтернатива: Ultima OnLine**

В недрах небезызвестной компании Funcom зреет проект, который, по замыслу его создателей, должен наконец-то принести глоток свежего воздуха в закостенелый мир on-line RPG, похожих друг на друга, как две капли пива.

Краткая справка: компания Funcom, подразделения которой расположены в Ирландии и Норвегии, создана в 1993 году.
За минувшие шесть лет было продано более миллиона копий ее продуктов, выпущенных в содружестве с такими монстрами, как Disney, Sega, JVC и Sony.
В настоящее время основным направлением деятельности компании является создание online-игр.


Итак, фокус! Следите за руками...

А потому опасающиеся конкурентов разработчики крайне скупы на информацию о своем еще не рожденном ребенке. Даже на сайте Funcom можно найти только легкий намек — эмблему проекта в рубрике «в разработке». Но и у стен есть уши, а потому сведения об **Anarchy Online** все же вырываются из виртуальных лабораторий Funcom...

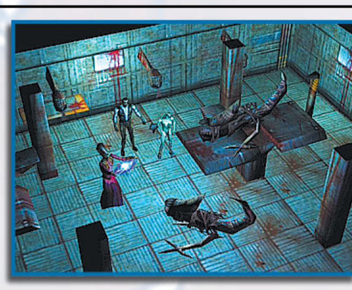
Потенциальный шедевр, готовящийся к появлению на свет ближе к концу 1999 года, отличается от существующих аналогов прежде всего концепцией игрового мира и гибкостью сюжетных линий.

В отличие от большинства RPG, в **Anarchy Online** действие развивается не в фэнтезийном мире драконов, рыцарей и чародеев, а спустя тысячелетия, в далеком насквозь технократическом будущем.

К тому времени пытливое человечество освоило множество иных миров, покоряя одну за другой звездные системы. Под пятой добродушных мускулистых парней в боевых скафандрах, защищающих интересы трансгалактических корпораций, очутилась и большая часть созвездий Млечного пути.

Однако, при всем разнообразии миров, нашему герою «повезло» увидеть свет на самой бедной из освоенных планет, единственным полезным ресурсом которой является анаркиум (anarkium) — сырье, используемое в современном промышленном производстве. Власть на планете принадлежит крупнейшей трансгалактической корпорации Omni-Tek. В этом мире и разворачивается действо.

Кто скрестил цыпленка со скорпионом?!

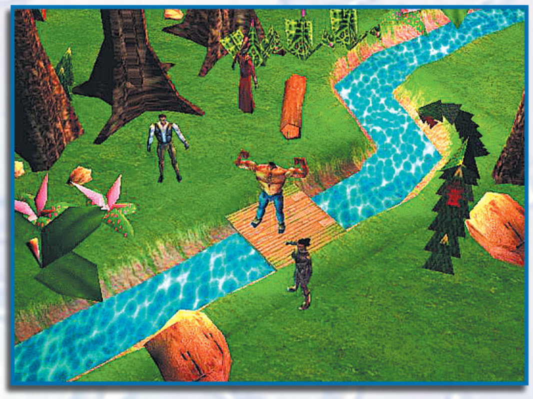


Разрешите пригласить на танец?



ANARHY ONLINE: секретное оружие FUNCOM

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** a.k.a **DJ RupoR** *(savoirc@usa.net)*



Мистер Вселенная на подиуме.

Особую прелесть игровому процессу должна придать возможность выбора линии поведения героя — можно оставаться законопослушным гражданином, трудясь на благо существующего общества, стать бесстрашным искателем приключений или же выплеснуть на угнетателей из корпорации революционное пламя борьбы за справедливость.

Герой в мире **Anarchy** будет обладать яркой индивидуальностью. То, что человека «встречают по одежке, провожают — по уму», учтено на все сто процентов — при генерации персонажу можно выбирать не только его расу, племя или детали одежды и снаряжения, но и широчайшую гамму навыков и умений. Таким образом, даже при наличии в игровом мире тысяч игроков (а именно это в планах Funcom) своему герою можно придать весьма специфический вид.

В настоящее время предполагается существование четырех классов персонажей с весьма развитой системой навыков (порядка 50). При этом технократическая основа мира **Anarchy** совсем не исключает использования магии (переводя с языка фэнтези на язык фантастики — паро-нормальных способностей).

Игровой мир поистине огромен и при этом находится в постоянном движении — изменяется природа, происходят различные политические и иные события, нередко вне зависимости от действий героев. Этот элемент является очередной новинкой создателей, собирающихся играть роль всесильных повелителей(!), присматривающих за игроками.

В то же время различные миссии и квесты (благодаря специальной системе их генерации) могут весьма отличаться для разных игроков — с учетом их текущего уровня. Более того, многие задания рассчитаны на совместные усилия героев, что сделает игру более реалистичной.

В заключение отметим, что и графика игры также обещает быть приятной. Уже заявлено о полной поддержке 3D-акселераторов. Что ж, посмотрим, чем завершится очередное посягательство на лавры Ultima Online, благо час рождения **Anarchy Online** все ближе и ближе...

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** a.k.a **DJ RupoR** *(savoirc@usa.net)*

DESTINY – наш первый взгляд

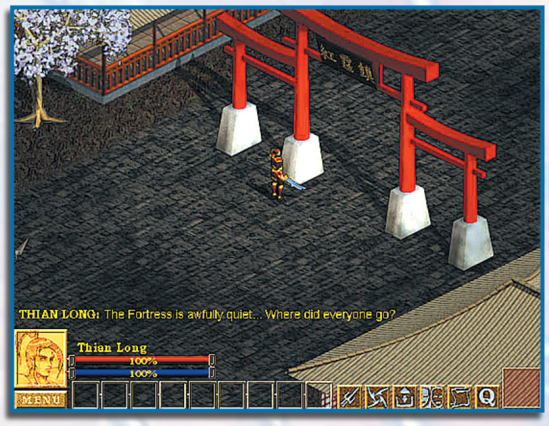
Жанр: Online RPG
Издатель: Web.Works Interactive
Разработчик: Web.Works Interactive
Онлайн: http://destiny.inet.net.my
Выход: конец 1999
Альтернатива: Diablo, Diablo II

Среди многочисленных игровых интернет-новинок, готовящихся увидеть свет в этом году, львиную долю составляют RPG.

Краткая справка: малазийская компания Web.Works Interactive создана в 1997 году. Главным направлением ее работы является создание on-line RPG игр. В настоящее время ведется работа над двумя проектами. Destiny — первая игра Web.Works Interactive.



Огоньку?



Триумфальная арка



Так Вы утверждаете, что суп недосолен?!

Собственно удивляться и не приходиться — именно они создают неповторимую атмосферу погружения в виртуальный мир, предоставляют возможности полноценного общения с другими его гостями. В боевых лабиринтах квакообразных 3-D action было бы странным наблюдать беседы героев, аналогичные философским дискуссиям RPG — тут, скорее, сначала всадят парочку ракет...

Первую игру молодой компании Web.Works Interactive — **Destiny** по праву можно отнести к числу весьма перспективных дебютантов этого года.

Сюжет **Destiny** базируется на мифологии Юго-Западной Азии, богатой легендами о великих драконах, коварных ниндзя, благородных шаолиньских монахах и прекрасных воительницах.

В игре планируется задействовать пять классов героев. Окончательно определено, что среди них будут ниндзя, меченосец и монах. Что до оставшихся двух мест, то их займут лучшие из персонажей, предложенных в ходе проведенного в декабре 98-го конкурса, итоги которого пока не оглашаются. Но это только основа — в дальнейшем число классов будет расширено.

Каждому классу соответствует своя манера поведения в бою, включая специфические приемы защиты и нападения, а также особые навыки. Всего научить своего героя можно более чем 30 разнообразным умениям, причем каждое из них можно, в свою очередь, развивать.

Предприняты поистине титанические усилия и по разработке достойного AI, который мог бы сделать действия компьютера более «продуманными». Так, монстры должны уметь устраивать засады, вовремя отступать и уклоняться от явно более сильного противника, разумно использовать имеющееся у них оружие и т. д.



Помимо мультиплейера существует и одиночный режим, предназначенный, скорее, для тренировки игроков.

В основу псевдотрехмерной графики игры лег традиционный для азиатских разработчиков комиксный стиль «манга», столь знакомый нам по мультфильмам вроде «Sailor Moon».

На первый взгляд игровой мир **Destiny** не отличается разнообразием — редкие города и подземелья, причем настолько многочисленные, что их по праву можно назвать основным элементом, аналогично Diablo. Правда, сами подземные лабиринты на поверку оказываются вполне оригинальными. Как и в большинстве RPG, они многоуровневые, различающиеся по сложности. Однако каждому из уровней соответствует еще и несколько подуровней, благодаря чему для выполнения некоторых заданий придется изрядно побегать по лестницам, не замыкаясь только на одном этаже.

Основной принцип построения **Destiny** — модульность. Это означает, что игровой мир будет постоянно изменяться, пополняясь новыми картами, квестами и монстрами.

Одновременно с выходом игры планируется выпустить одноименный комикс.

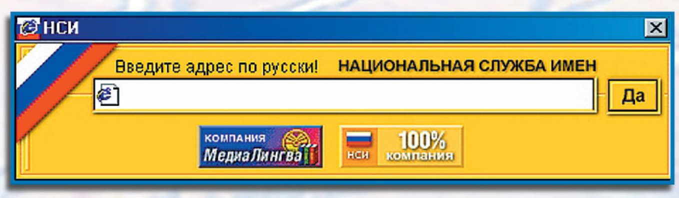
CU-Online



Колдовской круг или центр мишени...

ЭКСПЕРТ: Наталья **ДАВЫДОВА** *(diminada@chat.ru)*

НАЦИОНАЛЬНАЯ СЛУЖБА ИМЕН: забываем английский?



На извечный вопрос «Кому на Руси жить хорошо?» с недавних пор можно попытаться ответить нестандартно: геймерам и всем остальным, кто в Российской Паутине живет, работает и, вдобавок, не говорит по-английски!

Бы, в наше неспокойное и «англофильное» время нет оснований для такого оптимистичного ответа. Однако давайте разберемся, может времена уже изменились?

Начнем немного издалека. Весной 98-го «МедиаЛингва» при поддержке коллег из компании

НАЦИОНАЛЬНАЯ СЛУЖБА ИМЕН: забываем английский?

Михаил **НИКИТИН** a.k.a **RiPpEr** *(ripper@quake.ru)*

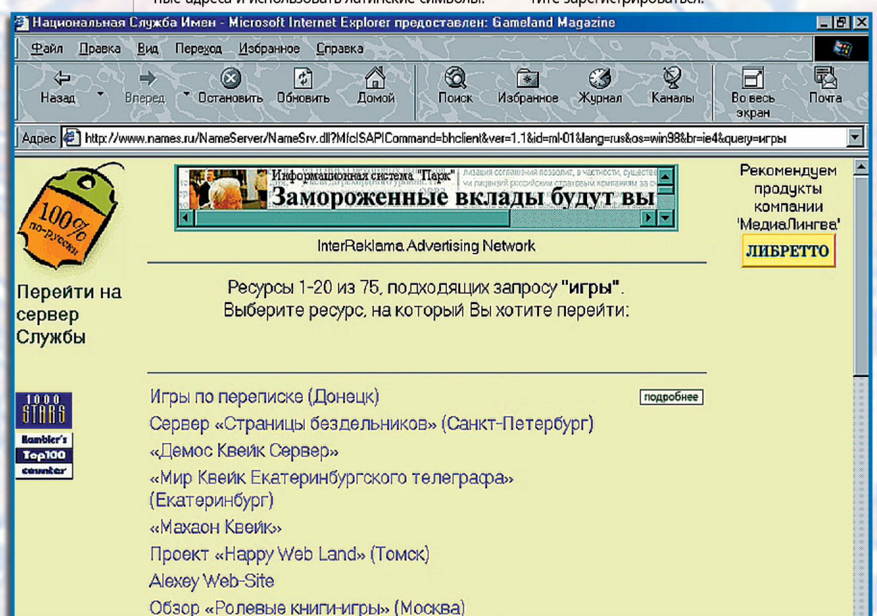
«100%» создала **Национальную Службу Имен** (**НСИ**). Что же предлагают нам разработчики? К всеобщей радости любителей (и носителей!) русского языка, а также пользователей, слабо владеющих английским, **НСИ** позволяет бродить в российском Интернете, не прибегая к латинским буквам, специальным символам и цифрам. Новый усовершенствованный драйвер, разработанный компанией «100%» (395Кб, версия 2.0 для Windows 95/NT), по словам разработчиков значительно упрощает пользователям Службы Имен поиск нужной информации. Получить его можно на сервере НСИ (**www.names.ru**).

Войдя туда, вы попадаете в онлайновую базу адресов, позволяющую найти Web-страницы по их родным русским названиям. Тут можно обнаружить почти любую информацию или ресурс, начиная от госорганов и учреждений, фирм, домашних страниц и заканчивая сведениями о товарах и услугах. Причем искать можно как по именам владельцев, названиям организаций и фирм, так и по рекламным девизам и характерным ключевым словам. Например, набрав в адресной строке «масс-медиа», получим список сетевых адресов газет и журналов, представленных в Интернет. А «вне политики, вне конкуренции» даст нам «Фирму Партия»...

В дополнение к **Службе Имен** есть и **Национальная почтовая служба** (**НПС**), позволяющая рассылать сообщения по электр. почте, используя русский язык в поле «Кому». Для этого пользователю также не нужно запоминать непонятные адреса и использовать латинские символы.

Увы, но с 1 октября 98-ого регистрация сделана платной и стоит 15 долл. в год для частных лиц и 40 долл. — для организаций. Для начала можно зарегистрироваться бесплатно в демонстрационном режиме. В этом случае любой желающий сможет найти информацию о вас, запросив ФИО. Но чтобы можно было направить интересующихся на домашнюю страницу, придется-таки оплатить переключение в коммерческий режим. Причем регистрация пользователей в **НСИ** влечет за собой автоматическую регистрацию в **НПС**. В настоящее время уже существуют договоренности с такими провайдерами, как **Магелан**, **Гласнет**, **Ситилайн** о включении регистрации в **НСИ** в комплекс их услуг. В стадии реализации находятся аналогичные соглашения с **Демос** и **МТУ-Информ**. При этом стоимость услуг для покупателей не меняется, также как и сама система оплаты.

Итак, если смутные сомнения на тему «ридной мовы» не терзают, и вы решили с помощью **НСИ** облегчить себе жизнь в виртуальном пространстве, прежде всего надо заполнить форму-заявку на сайте. Регистрация частных лиц производится по фамилиям, прозвища и псевдонимы не допускаются. При этом можно добавить короткую аннотацию, с которой **НСИ** будет работать как обычная поисковая система. Затем производится предварительная проверка соответствия имен и аннотаций страниц их реальному содержанию. И по уже зарегистрированному адресу посылается уведомление, ответ на которое гарантирует, что это именно вы действительно хотите зарегистрироваться.



Какую еще пользу извлекут для себя, используя **НСИ**, обитатели Сети? Кроме нахождения ресурсов, доступен поиск адресата в **НПС**, интегрирована возможность обращения к другим поисковым службам и новостным каналам. Все — используя только русский язык!

Все это, конечно, неплохо. Но насколько полезна **НСИ** для геймеров? Давайте-ка попробуем ее «на зуб»...

Вот, скажем, поиск по ключевым словам и словосочетаниям. Фраза «сетевые стратегические игры» возвращает внушительный список таковых с краткими обзорами. А, к примеру, на запрос «игра «Гэг» последовал ответ, что на данный момент в «Системе имен» не зарегистрировано ресурсов с таким именем. Пришлось обратиться к поисковым серверам, интегрированным на странице **НСИ** (в настоящее время это: **Следопыт, Яндекс, Прайс-Экспрес, Апорт, Рамблер**). Переадресовав свой запрос на русском языке метапоисковой машине «**Следопыт**», я получила аналогичный ответ. В результате еще нескольких попыток «русских» запросов, наконец, было найдено искомое.

И тут возникают сомнения: а нужна ли геймерам такая Служба? Конечно, неплохо набирать адрес на родном языке, но в случае неудачного поиска в **НСИ** (что не редкость...) проходишь обычный круг поиска информации плюс дополнительная «остановка» в **НСИ**.

Положительным же моментом можно признать возможность с помощью **НСИ** в очередной раз заявить о себе в Мировой Паутине. Вариантов несколько: от регистрации своего ресурса в базе данных до размещения в окне драйвера логотипа, имеющего гиперссылку на ваш сайт.

Ну, а дальше можно встретиться с некоторыми не слишком приятными моментами. Во-первых, если пользователь регистрирует только адрес электронной почты, что вполне возможно, то проверить правильность сообщаемых им сведений представляется проблематичным. Во-вторых, невозможно предотвратить ситуацию, когда, скажем так, не очень честный пользователь захочет присвоить себе имя другого, чтобы перехватить часть его информации.

Наверняка никто не хотел бы оказаться в такой ситуации, однако от этого никто не застрахован... Хотелось бы отметить еще один момент: как отразится на желании пользователей зарегистрироваться введение оплаты? Сумма, конечно, относительно невелика, но все же... Тем более что полно солидных поисковых машин, учитывающих ресурсы совершенно даром! Как показывает опыт, и бесплатные-то мероприятия по регистрации проходили без ожидаемой активности, а введение оплаты, особенно в нынешних условиях, заставит пользователей задуматься. А уж для геймеров это станет самым большим «минусом», ведь геймер — как правило, человек небогатый. Также вызывает сомнение эффективность работы с базой при возрастании ее объема (если такое произойдет, конечно): ведь имена **НСИ** никак не структурированы, в отличие от стандартных доменов.

И напоследок: **НСИ** — в общем нужная и полезная идея. Безусловно, это простой и удобный способ навигации по Всемирной паутине. Но для геймеров ничего облегчающего их жизнь **НСИ** не предлагает. Может быть, в будущем о них тут побеспокоятся специально?..

CU-Online

Swords And Sorcery: Come Devils, Come Darkness

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Westwood Studios
РАЗРАБОТЧИК:	Heuristic Park
ОНЛАЙН:	www.westwood.com
ВЫХОД:	лето 1999

Юрий КУКУШКИН и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

БРЭДЛИ vs. БРЭДЛИ

Жизнь складывается из мелочей. Маловажные события и факты складываются, переплетаются и, в конечном счете, образуют то, что мы называем жизненной суетой. А сколько раз незначительные детали полностью переворачивали наше представление об обыденных вещах и заставляли совершенно по-иному смотреть на эти самые вещи!

За примером далеко ходить не нужно. Скажем, пестрят перед глазами пресс-релизы к игре **Swords And Sorcery: Come Devils, Come Darkness**, наперебой заверяющие, что это самая-самая RPG с уникальными... бесподобными... неподражаемыми... Верить? Нет, конечно! Наоборот, нужно набраться побольше скептицизма и сомнения.

К параноидально-маниакальному недоверию я вас не призываю. Нельзя же шарахаться от каждого встречного или, завидев иностранца, сразу разбегаться и бить головой его в живот! Но, тем не менее, недоверие к рекламе и хвалебным дифирамбам — вещь вполне обыденная и, не побоюсь этого слова, естественная.



Вот так и я, нахохлившись и грозно сверкая глазами, смотрел с полгода назад на материалы к **Swords And Sorcery**, пока не натолкнулся на одну очень интересную фамилию. Брэдли, Дэвид Брэдли (David Bradley), из-под легкого пера которого вышли в свет шедевры жанра игры Wizardry V, VI, VII. Вот тут-то я резко отбросил все сомнения и взахлеб принялся принимать информацию.

Интерес был вполне оправдан, **Swords And Sorcery** представляет собой развитие творческой мысли и продолжение свободного полета гения Брэдли, а это запросто может означать рождение Wizardry VIII. Знаю, знаю, что уже делается такой и что никакого отношения вселенная **Swords And Sorcery** к миру Wizardry не имеет. Но ведь крайне важно, какие именно люди стоят за этими проектами, не правда ли? Выходит, две независимые команды пашут игровую ниву в одном направлении — одни пожинают наследие Брэдли, а сам Брэдли творит новый мир практически с нуля.

Ну, а, в конечном счете, критика, в лице игровой тусовки, признает того, кто окажется более прозорлив, трудолюбив и смел в своих идеях.

Я уже потирал руки в предвкушении аналитическо-сравнительной статьи по двум названным играм. Но, увы, время тогда еще не подошло — проекты находились в эмбриональном состоянии. Не подошло время и сейчас, но эмбриончики заметно увеличились в размерах и вполне пригодны для повторного изучения. Дальнейшие изыскания посвящены старой и совсем свежей информации о проекте **Swords And Sorcery**.

«ЭТА ИГРА, КОТОРУЮ Я ВСЕГДА МЕЧТАЛ СОТВОРИТЬ»

(Д. Брэдли)

Начну, пожалуй, с информации, уже известной внимательному читателю. **Swords And Sorcery** без оговорок относится к жанру RPG, а технологически игра реализована с использованием трехмерного движка. Как это следует понимать? Настоящая ролевая игра не требует сверхсложной реализации, например, можно сделать такую белиберду, имея даже в распоряжении движок на порядки лучше Unreal'овского. Сам я долго не верил, что можно с упоением (и это еще мягко сказано) прозябать днями и ночами над настольной игрой со странными энно-сторонними кубиками и с непонятной простому смертному терминологией. Оказалось, можно, поверьте, еще как можно! В компьютерных RPG частенько дух настольных игр исчезает и подменяется навороченной графикой, превращая игру, претендующую на роль «классического ролевика», в сомнительный 3D action или еще бог весть что. Примеры, уверен, приведете сами.

Но вернемся к теме, от которой я начал вас потихоньку уводить. Брэдли не раз говорил в интервью, что его стремление сделать отличную ролевую игру заключается в желании создать продуманный, стильный и глубоко проработанный мир. Графическая часть, по мнению ролевого маэстро, должна быть на высоте, но не отнимать основной потенциал команды разработчиков. Комментарии излишни — Брэдли говорит вещи, очевидные для любого поклонника жанра, но крайне туманные и запутанные для большинства гейм-мейкеров.



Следуем дальше. Фабула **Swords And Sorcery** прозрачна и, увы, не на сто процентов оригинальна. Итак, ключевые действия разворачиваются в землях Gael-Serran. Там кастой Высших Жрецов (High Priests), которые, видимо, перешагнули черту, отделяющую нормального человека от человека, страдающего параноидально-маниакальным синдромами, творятся всевозможные бесчинства. Население воет от бессилия, но самостоятельно дать отпор свихнувшимся на религии мародерам не в состоянии. Единственной призрачной надеждой на спасение является легенда о Черном Посохе (Black Staff), которая может с одинаковой вероятностью оказаться и правдой, и пьяными россказнями.



Простенькая интрига и богатая фантазия разработчиков дала жизнь 10 расам и 15 классам с набором индивидуальных скиллов. Любопытен пример, где рассказывается о возможности наделения новыми скиллами персонажей. Скажем, совершая как-то ночью ваш персонаж романтическую прогулку по кладбищу, наслаждаясь игривым светом полной луны под аккомпанемент волчьего воя, и тут незадача — на совершающего променад героя кинулся вампир и цапнул его за седалищно-ягодичную мышцу. И с этого момента укушенный тоже стал наделен вампирскими замашками, что дало как ряд преимуществ, так и плеяду недостатков, специфичных для кровососущих.

Основным козырем **Swords And Sorcery** должны стать командные действия как в одиночной, так и в многопользовательской игре. Удивительным образом максимальное число участников партии в **Swords And Sorcery** в точности совпадает с аналогичным числом в Wizardry VIII. И на этом аналогии не закачиваются — вглядитесь повнимательнее в персонажей, над которыми потрудился Брэдли со своей командой. А теперь, не кривя душой, ответьте — не использовалась ли где еще идея создания человекообразных животных (или животноообразных человеков, не знаю, как правильнее)? Где-то, помнится, уже мелькали физиономии лизардменов, фелпурсов и равулфсов... Но не суть важно, будем пока считать эти странные сходства личным стилем маэстро, а в завершение разговора про multiplayer, заметим, что вынашиваются грозные замыслы о поддержке игры на бесплатном сервере Westwood.



Почему Westwood? Да потому (и это главная на сегодняшний момент новость), что дела бывшего издателя **Swords And Sorcery** — компании Virgin — пошли из рук вон плохо, и на некоторое (впрочем, весьма непродолжительное) время проект оказался без потенциального издателя. Но очень скоро он был подхвачен Westwood Studios — бывшем подразделением Virgin. Первым требованием нового издателя стало тотальное изменение интерфейса **Swords And Sorcery**. На двух новых скриншотах отчетливо видно, что стильный, но невнятный и размытый ранний интерфейс стал сейчас не менее стильным, но не таким размытым. В остальном Westwood, видимо, не без оснований доверяет Брэдли...

И вместо заключения скажу пару слов о графике. Многобитная графика, любовь и гармония с ускорителем, полигонные персонажи — это все и так ясно. Для обзора используются три камеры — от третьего лица, из-за спины и с видом из глаз. Вот интересно, а будет ли последний вид разниться для разных персонажей — ведь вряд ли человек и какой-нибудь гноббит видят мир совершенно одинаково...

Четкой информацией о системе боя разработчики делиться не хотят и, словно заведенные, твердят про возможность переключения из real-time в turn-based и обратно с возможностью регулирования скорости в режиме реального времени. На систему магии наложено заклинание невидимости, и узнать что-либо дельное про нее пока невозможно. То, что будет, — это как факт, но в каком виде предстанет... Даю гарантии, что будет красивой, если, конечно, приведенные скриншоты не липа.



КАМНЕМ ЛЕЖАТЬ ИЛИ ГОРЕТЬ ЗВЕЗДОЙ?

Вышел Might & Magic VI, появился сверхпопулярный Baldur's Gate, почти осчастливила появлением Final Fantasy VIII, доходит до кондиции Diablo 2... Спрос и предложение находятся в положении равновесия — что же еще надо для полного счастья?

Swords And Sorcery: Come Devils, Come Darkness — проект амбициозный, хотя пока и малораскручиваемый. Придет время, и о нем заговорят; я уверен — определенную реакцию у геймамасс он вызовет. Возможно — отрицательную, возможно — положительную, но не оставит равнодушным, уверяю! На этом откланяюсь, так как пора мне браться за краски и кисти для создания огромного транспаранта с надписью «Мы верим в тебя, Брэдли!!!».

СИ





Prince of Persia 3D

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Mindscape
РАЗРАБОТЧИК:	Red Orb Entertainment
ОНЛАЙН:	www.pop3d.com
ВЫХОД:	II квартал 1999

«Принц бежал по каменному карнизу; надо было успеть подлезть под железную решетку до того, как она опустится, потому что за ней стоял узкогорлый кувшин, а сил почти не было: сзади остались два колодца с шипами, да и прыжок со второго яруса на усеянный каменными обломками пол тоже стоил немало. Саша нажал «Right» и сразу же «Down», и принц каким-то чудом пролез под решеткой, спустившейся уже наполовину. Картинка на экране резко сменилась, но вместо кувшина на мостике впереди стоял жирный воин в тюрбане и гипнотизирующе глядел на Сашу.

— Лапин! — раздался сзади отвратительно знакомый голос, и у Саши перехватило под ложечкой, хотя никакого объективного повода для страха не было.

— Да, Борис Григорьевич?

— Зайди-ка ко мне».

Виктор Пелевин, «Принц Госплана»

Да... Были игры в наше время... Они будоражили воображение, по ним сходили с ума целые советские НИИ, не говоря уже об обывателях из стран загнивающего капитализма. Одна из них — **Prince of Persia**, вышедшая в 1989 году. Эта игра буквально потрясла миллионы игроков, перенеся их в мир арабских сказок. Именно она сподвигнула российского писателя Виктора Пелевина на создание замечательного произведения «Принц Госплана», вошедшего в анналы российской литературы (и так там и оставшегося).



И относительно недавно прогремела, как взрыв ста тысяч тонн тринитротолуола на заводе шампанских вин, новость: Принц возвращается из небытия. В этот раз Red Orb Entertainment готовится поразить всех полной трехмерностью происходящих событий и великолепной анимацией движений всех героев, участвующих в них. И при всем этом внешнем великолепии разработчики обещают сохранить самое главное — дух приключения, которым была пронизана первая часть игры. Для этого Red Orb'овцы пригласили для участия в проекте самого создателя **Prince of Persia** — Джордана Мешнера. К сожалению, он больше не занимается программированием — побаловался в детстве и хватит, и в данном конкретном случае выступает лишь в качестве соавтора сценария и консультанта по дизайну уровней. Но разработчики надеются, что им все же удастся заставить Мешнера различными способами (вплоть до угроз физической и моральной расправы) самостоятельно нарисовать хотя бы парочку уровней. Это внушает небольшую надежду на то, что игра все же будет близка по духу оригиналу. Но лишь «консультационная» роль Мешнера, великого и ужасного, вызывает серьезные опасения в этом.

Скажите, вы, вообще, собираетесь стать принцем? Правильно, обязательно! Но



только учтите, что вам всенепременно придется столкнуться с некоторыми издержками бытия особы королевской крови. Речь идет прежде всего о делах амурных — не везет с ними ни принцам, ни принцессам (помните некую Диану?). Вот и нашему принцу тоже не повезло. Король Ассан (младший, а также ужасно алчный и завистливый брат султана) оказывается ужасно разгневанным, узнав о романтических планах нашего героя. Ведь Принцесса, которую он хотел выдать замуж за своего косого, кривого, дурно пахнущего и не разбирающегося в музыке и квантовой физике сына Ругнора, сбежала. И ладно бы просто тихо мирно удалилась в небытие, она, представьте себе, еще и стала законной супругой Принца. Это вызов злобному Ассану, и он заманивает счастливую семейную пару (пока лишь пару) в коварную ловушку. Героя-любовника сразу бросают подыхать в подземелье, а Принцессу гадкий Ругнор увозит в свою крепость высоко в горах. Вот тут-то все и начинается. Вы, в качестве Принца, должны прорубить себе дорогу на свободу и, вволю попутешествовав по теплым странам и отдохнув душой и телом, освободить свою возлюбленную.

Для визуального воплощения этих сказок «Тысячи и одной ночи» Red Orb Entertainment решила использовать движок NetImmerse 2.0 от компании Numeric Design Ltd., отказавшись в его пользу от Quake и Unreal. Анимация персонажей осуществляется при помощи технологии Motivate, созданной Motion Factory (ужас, ничего-то они сами придумать не могут). И такой набор технических средств обещает самым достойным образом сказаться на том, как будут бегать, прыгать, карабкаться и совершать другие осмысленные (как правило) действия персонажи игры и в какой окружении это будет происходить. Например, само воплощение Принца состоит из 850 полигонов, остальные участники этого сказочного шоу тоже обещают не отставать от фронтмена игры. Реалистичность происходящего будет обеспечиваться за счет того, что движения героя в каждой обстановке будут отличными (должно быть, во всех смыслах): подъемы по различным лестницам совсем не похожи друг на друга также, как и все остальные моменты **Prince of Persia 3D**. Анимации в игре уделено огромное внимание: когда Принц отступает, то поглядывает через плечо, при снижении темпа ходьбы его шаги становятся все меньше, и таких нюансов просто не счесть. Само действо будет разворачиваться на 15 уровнях, которые, в свою очередь, располагаются в одном из 7 экзотических районов Ближнего Востока

Ну, а Принц? Только женился и опять в бой? Ничего не поделаешь — против своей кармы не попрешь. И, надев свой красно-бело-синий костюмчик, он хватает меч и бежит шинковать врагов. О боях стоит сказать особо. Нашему герою далеко до сталлонеобразных шварценеггеров, поэтому и не надейтесь завалить в одночасье толпу монстров и, радостно посвистывая, отправиться в спальню к Принцессе. Не получится. Ибо даже долго бегать он не может — устает, паразит, быстро. Но вернемся к нашим баранам, т.е. врагам и тому, как они будут уничтожаться. По признанию разработчиков, они не пытались сделать из **Prince of Persia 3D** нечто подобное Tekken: «Мы стараемся создать удовлетворяющую любого игрока модель боев... вам придется приобрести определенные навыки, но это будет достаточно просто и без заморочек с огромным числом клавиш управления», — говорят они. Боевых движений в арсенале Принца не так уж и много, их, можно сказать, совсем мало: удар справа, слева, верхний удар и блок. Почти как в старом добром **Prince of Persia**... Но выполнять он будет их на высочайшем уровне — ведь для анимации этих действий был приглашен суперэксперт по боевым искусствам. Кроме этого приятного известия, могу порадовать вас тем, что увеличилось количество вооружения. Теперь в арсенал бойца входят меч, посох, пара кинжалов. Все эти приспособления отличаются друг от друга скоростью, с которой ими можно орудовать, и точностью поражения врагов. Помимо оружия ближнего боя, Принц сможет использовать и всевозможные луки-арбалеты, но запас стрел обещает быть скудным до безобразия. Единственное, что в этом утешает, так это то, что в игре изредка будут встречаться волшебные озера, в которых можно ополоснуть свои стрелы для придания им магических свойств, к сожалению, совсем ненадолго.

В **Prince of Persia 3D** нам обещают встречу более чем с 30 врагами. И это помимо стражников, которые перекочевали из первой части игры. Коварные убийцы, волшебники и магические монстры (например, Грязевой Монстр — каково?) будут пытаться вставлять вам палки в колеса и ножи меду ребер для того, чтобы не допустить на следующий уровень.



Но, по словам все тех же разработчиков, **Prince of Persia 3D** на 75% является adventure и лишь на оставшиеся 25% — «рубиловом и мочиловом». На каждом уровне вас будет подстерегать масса ловушек и головоломок (очень жестокий вид ловушки, надо признаться). Возможностей без следа сгинуть на пути спасения своей возлюбленной у Принца окажется предостаточно. А сделать так, чтобы никто не узнал, где могила его, помогут огромные шипы, пропасти, замаскированные под небольшие ямки, рушащиеся мосты. Но это видел каждый, кто хотя бы раз побывал в сказке **Prince of Persia**. В новой игре к ним добавятся вращающиеся клинки, всевозможные потайные гильотины, катапульты, швыряющие на острые (или тупые — так больнее) копья, и великое множество других добрых и симпатичных приспособлений.

Но ловушки — не единственное, с чем предстоит столкнуться в игре. Значительное внимание будет уделяться и загадкам, которые необходимо решить для успешного завершения. Каждому Принцу в обязательном порядке придется научиться разбираться в магических снадобьях, отыскивать потайные двери и хитрым образом двигать статуи последних героев. Например, в одном месте надо будет устроить шумовое представление, дабы отвлечь стражника, а самому очень шустро проскальзывать мимо, в другом — точно выпущенной на волю стрелой открыть очередную дверь в логово врага.

И еще одна радостная новость. В этом продолжении **Prince of Persia**, наконец-то, будет нормально реализован процесс сохранения игры — это можно сделать в любой момент. А то, признаться честно, было жутко неприятно после очередной смерти реинкарнироваться в самом начале уровня.

Итак, как видно, в **Prince of Persia 3D** разработчики из Red Orb преобразили внешнюю часть игры, добавив массу новых деталей и создав новый мир, стараясь сохранить атмосферу **Prince of Persia**. Но то, что



создатель оригинала является лишь консультантом в проекте, говорит о том, что это будет совершенно другая игра. Навряд ли в ней сохранится дух Принца, а вот появится ли какой-то новый, который сможет сделать ее такой же популярной? Может быть. Хотя чудес, как известно, на свете не бывает.

«...Сначала ему снился Петя Итакин, сидящий на вершине какой-то башни и играющий на длинной камышовой флейте, а потом приснился Аббас в переливающемся зеленом халате, который долго объяснял ему, что если нажать одновременно клавиши «Shift», «Control» и «Return», а потом еще дотянуться до клавиши, на которой нарисована указывающая вверх стрелка, и нажать ее тоже, то фигурка, где бы она ни находилась и сколько бы врагов перед ней ни стояло, сделает очень необычную вещь — подпрыгнет вверх, выгнется и в следующий момент растворится в небе».

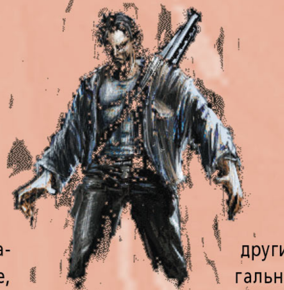
Виктор Пелевин, «Принц Госплана»

СИ





DECAY



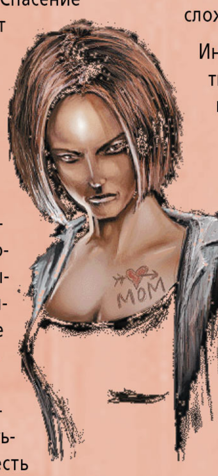
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS с элементами RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Не анонсирован
РАЗРАБОТЧИК:	Insomnia Software
ОНЛАЙН:	www.insomniasoftware.com
ВЫХОД:	Сентябрь 1999

Андрей АЛАЕВ

Жанр First-Person Shooter в чистом виде уже мало кого может удивить. Динамизм и техническое совершенство без каких-либо примочек и полета мысли редко привлекают внимание как ветеранов, так и новичков. А для молодой, неизвестной еще компании единственный шанс стать знаменитой — это сделать нечто революционное, не укладывающееся в привычные рамки. Этим-то и занимается нынче Insomnia Software, создающая очередное потрясение для мира FPS — **Decay**.

С НОГ НА ГОЛОВУ

Разные встречались герои в FPS. Некоторые становились такими силой обстоятельств, некоторые — намеренно, но, так или иначе, они все буквально с самого начала были добрыми и хорошими. Спасение бренного мира, может быть, и занимало не первое место в списке их приоритетов, но близко к тому.



Да-а, среди них были люди, которым своя шкура была дороже шкуры ближнего — зэки, воры... Но среди них не было ни одного (если я ошибаюсь — ну поправьте меня!) наемного убийцы, который, заметьте, большую часть игры будет продолжать заниматься своим делом. То есть наемно убивать. Такие отбросы общества еще никогда не переносились из суровой жизненной действительности на экраны мониторов.

Итак, главное действующее лицо — Джейк Блиссер (Jake Blisser), отсидевший 8 лет за убийство. Кто знает, может его и подставили, хотя характер у него вполне для серьезных правонарушений соответствующий. В 2003 его вытащили из камеры на свет божий (а камера та, между прочим, была камерой смертников), причем для работы по особой программе. В мире **Decay** — а на нем мы еще остановимся подробнее — преступников стали использовать вместо гибнущих ежедневно копов. Более идиотской идеи придумать трудно, и кончилось все соответственно — получив в руки оружие, Джейк немедленно говорит «Чао!» правоохранительным органам и переходит к занятию, которое у него получается лучше всего. Убивать. Убивать за деньги.

Мир, в котором происходит все это действо, под стать герою. Это альтернативное настоящее, причем с очень пессимистичным душком. Подобные миры довольно похожи один на другой, описывать их просто, для этого даже не требуются сложные предложения.

Индустриализация. Вся власть в руках нескольких корпораций, которые воюют между собой. Коррупция и организованная преступность. Громадные мегаполисы. Истощение ресурсов. На улицах — смог, кислотные дожди и бандиты. Жуткая бедность, в то время как люди богатые убегают в секретную колонию на Марсе. Есть от чего бежать — от озонового слоя осталось одно название, да что там слой — уже и дышать становится не самым безопасным делом.

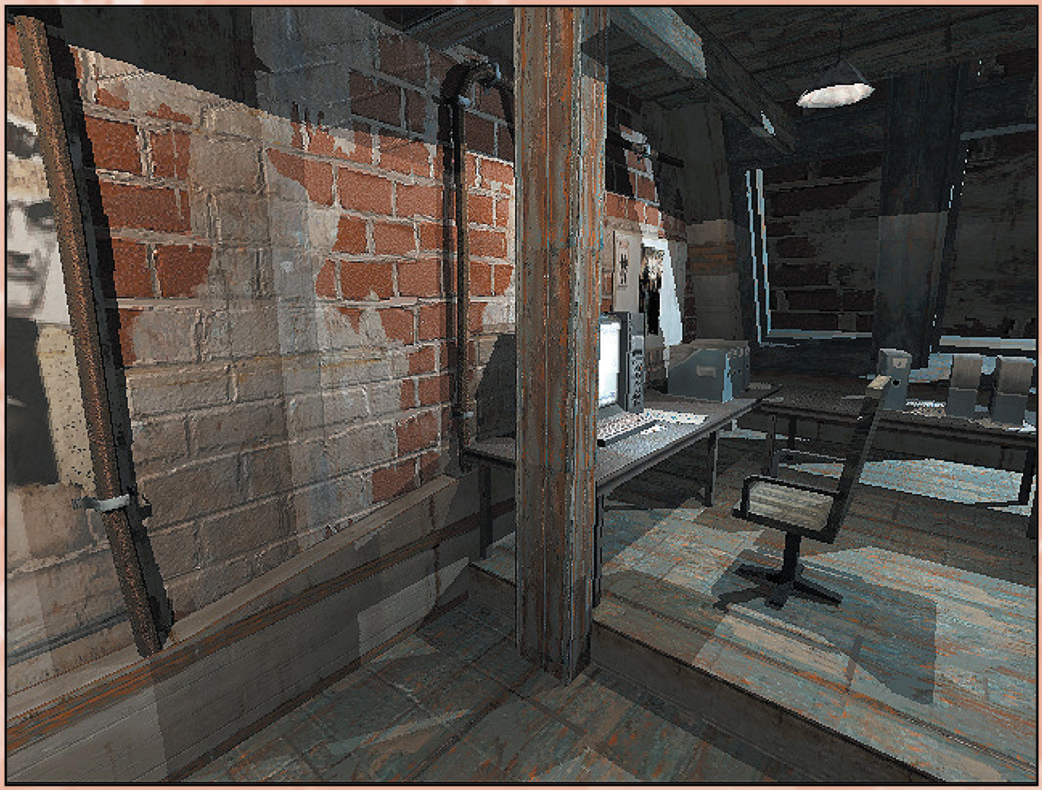
Добавить еще пару столь же живописных картинок? Вроде пятнадцати тысяч ежедневно гибнущих полицейских? Собственно, как раз такие потери личного состава и вынудили использовать заключенных. Но доверять оружие убийцам? Это чересчур. Это перебор.

Вот таков базовый расклад **Decay** — не самый оригинальный. Но сам факт игры за столь аморальную личность, как киллер, уже интересен. Конечно, в последнее время противозаконные проекты набирают все большую популярность — несомненен успех GTA, уже готовится, хоть и отложен, «тренинг для медвежатников» — Bank Heist. Теперь же ясно — это были цветочки, а ягодки припасла для нас Insomnia Software.

НЕ МИРОМ ЕДИНЫМ

Да, как ни разрабатывай игровую вселенную, а только на ней выехать никак не получится. Разработчики **Decay** понимают это более чем хорошо и вовсю пытаются сделать свой FPS много большим, чем просто FPS. Основные их козыри — реализм и ролевые элементы, которые, опять же, на реализм играют.

Начнем с этих самых элементов. Дело в том, что на каждого геймера будет свой отдельный киберкиллер. Более того, его можно будет создать на свой вкус и цвет. В качестве основных атрибутов названа сила, выносливость и скорость, плюс еще неопределенное количество навыков. Чтобы добавить ролевого аромата, после каждой миссии некоторые навыки можно будет поднять — налицо развитие персонажа! Впрочем, те или иные скиллы можно будет приобретать в зависимости от стиля игры. Джейк может стать скрытным и ловким, а-ля ниндзя, а может — прямолинейной горой мускулов с добродушной физиономией Шварценеггера.





Как и у всякого уважающего себя наемника, у Джейка будет собственная штаб-квартира, из которой он и станет руководить... мнээ, сам собой. Судя по всему, в **Decay** встроят элемент планирования, может быть аналогичный Rainbow Six. А поскольку в наши дни ни одна 3D-Action без сюжета обойтись не сможет, то и он будет присутствовать. Поначалу игроку придется заняться довольно стандартной киллерской работой — выполнение некрупных заказов, контакты с торговцами оружием и другими нелегальными товарами. Будут и противоборствующие вольнонаемные стрелки, и с ними придется разбираться жестко.

Постепенно репутация Джейка начнет расти, все более и более ответственные задания станут поручать ему акулы этого мрачного мира. И тут сюжет сделает, цитирую, «неожиданный поворот». Судя по всему, несмотря на абсолютно антигеройский типаж, киллер все-таки спасет мир — от безысходности, а может, и за звонкую монету. Рискну предположить, что спасать придется либо от безумных ученых, либо от злобных пришельцев.

Если параметры физические у убийцы поддаются настройке, то с умственными все много сложнее — думать предоставлено игроку. Научиться думать как убийца. Научиться обеспечивать себе пути отхода, проникать на место действия. Использовать оружие, взрывчатку, специальное оборудование в нужном месте в нужное время. Рассчитывать каждый шаг не хуже чем в Commandos — с той разницей, что действовать придется в одиночку. А так есть даже причины сравнивать: будут и ножи, и переноска трупов.

Второй козырь, как говорилось, — реализм. Ну, во многом он базируется на продвинутости движка, однако, в принципе список впечатляет. Больше всего интересен проект какой-то особенной системы хит-пойнтов. Скорее всего, у каждой части тела будет свое значение здоровья. Свел хиты вражьей ноги к нулю — наблюдай, как он корячится по полу, сжимая простреленное колено. Особы, преисполненные гуманизма, могут просто выбить метким выстрелом оружие из рук противника. И изящно сдуть дымок со ствола, ибо таковой уже запланирован.

РЕАЛИЗМ

Серьезно поработали в Insomnia Software над графической стороной дела. Как можно заметить по скриншотам, графика очень высокого качества. Секрет разработчиков в том, что они для моделирования игрового мира используют профессиональные трехмерные продукты, в частности 3Dstudio Max. Их движок (под названием DVA — Dynamic Visibility Analysis) позволяет совершенно безболезненно переносить сложные модели прямо в игровое окружение. Кроме того, DVA обладает огромной производительностью и способен качественно обрабатывать полигоны даже без аппаратного ускорения. Это достигается за счет избирательности — программа определяет, что должен видеть игрок на мониторе, и показывает ему только то, что возможно. Да и интерактивность должна быть на высоте, поскольку все изменения в моделях будут немедленно текстурироваться, и не абы как, а по уму. Сделал пролом в стене — вот он, пролом, совершенно как настоящий. И сделать ты мог его где угодно, и он все равно смотрелся бы хорошо.

В общем, это крайне интересный проект. Возможность стать антиобщественным типом, железным человеком вряд ли кого оставит равнодушным. Плюс — картинка красоты неописуемой, плюс — реализм, плюс — ролевые элементы и сюжет, все согласно веяниям времени. И производительность на высоте. Так что же, Decay впору попасть в категорию «Хит?»











Experience

Юрий КУКУШКИН и Сергей ДРЕГАЛИН
адрес@gameland.ru

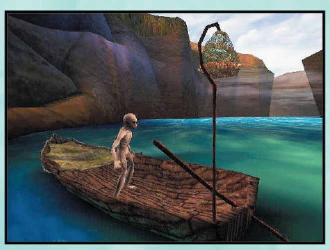
ПЛАТФОРМА:	PC, Dreamcast
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Не анонсирован
РАЗРАБОТЧИК:	The Whole Experience
ОНЛАЙН:	www.wxp3d.com
ВЫХОД:	IV квартал 1999

Разрешите маленький социологический опрос? Вот как вы думаете, какой самый большой и дорогостоящий дар преподнесла нам старушка-Земля? Как вы говорите... пиво и трехмерные акселераторы? Что же, возможно и так, но я скорее соглашусь с ребятами из The Whole Experience, которые при ответе на этот вопрос посильнее напрягли воображение...

Разумеется, этим подарком и является наше воображение, наша способность креативно мыслить и воплощать эти мысли в реальность. Но, что любопытно, мало кто задумался над тем, почему мы наделены такой способностью. Думаете, это только внутренняя функциональная особенность нашего мозга? А вот и нет — в далеком мире Дагот Мур (Dagoth Moor) воображение обретает вполне материальные черты и предстает в виде огромного водоема с прозрачной и чистой водой. Да не пивом, повторяю, а водой!

Именно с Дагот Мура ментально передаются в наш мир произведения искусства, замечательные открытия и чудеса техники. Разумеется, этот путь не прямой, а проходит через наше сознание и только потом воплощается в реальность.

И вот такой замечательный и прекрасный мир оказался настолько же замечательно и прекрасно уязвимым перед первой же опасностью. В мир Дагот Мура ринулись темные силы Сферы (Orb) с целью захватить артефакты и оружие, оставленные древней и могущественной расой.



Что остается делать в таких безнадежных ситуациях? Нет, не бороться во всеоружии со злом, а быстренько искать древнее предание. На крайний случай, можно придумать свое собственное, которое идеально бы подходило для данного катаклизма.

Покопались в архивах и нашли. Оказывается, что некий герой, уроженец Золотой Трясины (Golden Quagmire), может спасти ситуацию. Зовут этого симпатичного малого Ти Гуат (Ti Guat), ну, а вам, как полагается, предстоит залезть в его шкуру.

Experience гордо причисляется к жанру 3D action, но не совсем к тому, в котором мы его привыкли лицезреть. Почти вся игра выполнена на огромных открытых пространствах. Осознайте. Вдумайтесь. Представьте. Задействуйте, наконец, самый ценный подарок!

Очаровательный гомункул-гидроцефальчик на двух тоненьких ножках — это и есть ваше воплощение в этом мире. А что собой представляет мир? Дагот Мур представляет собой дикие и необжитые земли, где зарождаются самые смелые идеи и обретают начальные формы невиданные изобретения.

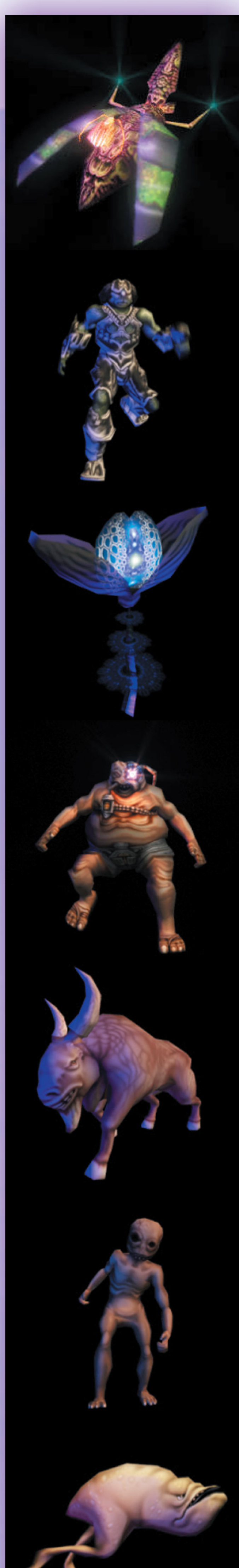
Главный козырь игры, который просто нечем крыть, — очень сильное графическое ядро (см. врезку). После угловатых моделей с острыми кромками и резкими углами, коими можно налюбоваться в доброй половине 3D action игр, плавные и округлые формы персонажей из **Experience** оставляют очень приятное впечатление. Но не нужно понимать, что все вокруг сделано из овалов, как, например, в Ecstatica — то другая крайность. Но модели персонажей — это только половина положительных впечатлений, вторая половина отдана дизайну игрового мира. На скриншотах явственно ощущается огромный масштаб открытых пространств, их реалистичность и масштабная логичность. Под логичностью я имею ввиду то, что гора действительно выглядит величественной громадой, а не едва заметным холмиком с гордой табличкой на верхушке «Это очень высокая гора!».

КТО ТАКИЕ, ПОЧЕМУ НЕ ЗНАЮ?

Компания The Whole Experience относится к числу тех, кто постоянно остается за бортом внимания общественности, но обеспечивает чуть ли не пятьдесят процентов успеха своим работодателям. Сформированная в 1995 году, в штате Вашингтон, The Whole Experience уже успела поработать по контракту с такими известными конторами, как Walt Disney Imagineering, Zombie Studios и Softimage, создавая графику и трехмерным модели для самых разных проектов. Пока штат компании составляет всего шесть человек, но ближе к кульминации работы ожидается дополнительный найм 3-5 человек.

На данный момент ребята решили, что дозрели до самостоятельной деятельности, и вовсю трудятся над **Experience**, который, по их мнению, сделает небольшую встряску всему жанру action/arcade. И, знаете, что удивительно? Есть немалая вероятность, что им это удастся!







Но против выработанных стереотипов не попрешь, ведь привычка, как хорошо известно, вторая натура. Ну, привыкли простые смертные, равно как и ваш покорный слуга, мерить расстояния этапами, да уровнями. Например, от дома до института — два этапа, а от вестибюля до раздевалки — не меньше шести, причем изобилующих опасными монстрами и смертельными ловушками. Дабы не потеряться в мире **Experience**, разработчики предусмотрительно предприняли следующие меры. Во-первых, в арсенале Ти Гуата будет некий аналог компаса — Novus Sphere; во-вторых, все земли буду разделены на отдельные зоны (Tranzition Zones), которые можно обозвать псевдоуровнями, хотя, как вы понимаете, это название условно.

Дагот Мур заселен самой разной живностью, которую можно будет нещадно эксплуатировать. Например, забраться на спину летающей соске и, гордо восседая на ней, преодолеть ущелье. Но это еще цветочки, а настоящее веселье начинается после того, как главный герой отыщет МикроТерру (MicroTerra) — древнее насекомое. Но «микро» оно будет только поначалу, пройдет время, и



это создание получит приставку «макро» и превратится в грозное оружие. Прошу заметить, что такие превращения возможны только на Дагот Муре, и настоятельно не рекомендую бежать на кухню и ставить бесчеловечные опыты над тараканами!..

Силы разработчиков примерно в равной степени брошены как на single mode, так и на multiplayer. Клепаются потихоньку арены для многопользовательских баталий; планируется использовать технологии по созданию серверов, аналогичных Quake'овским.

На этом придется прерваться и отложить разговор до следующей статьи. Несмотря на то, что **Experience** готов лишь на 15 процентов, по нему есть просто море информации, здесь же пришлось немного скомканно выложить основное. Придет время, и мы обязательно вернемся к этой игре, не сомневайтесь!

Experience будет закончен, по предварительным оценкам, через 10-14 месяцев.

СИ

ТЕХПОДРОБНОСТИ

Повторное изобретение знаменитого двухколесного (реже трех- и четырех-) средства передвижения не всегда бывает занятием бесполезным. The Whole Experience отказалась от лицензирования движка для своего проекта и принялась за сотворение собственного отнюдь не из-за отсутствия финансов или из-за принципиальных соображений. «Мы внимательно изучили возможности всех существующих движков, и ни один, к сожалению, на сто процентов нас не устроил», — заявил Patrick Moynihan, продюсер. И взялись ребята за головы, трудясь, не покладая рук, над своим собственным алгоритмом и программным кодом для обсчета трехмерных сцен, получившем название WXP Engine. Похвальное трудолюбие, но стоит ли игра свеч?

Оказывается, что такой ход в данном случае оправдан. То, что уже сейчас демонстрируют нам разработчики, выглядит впечатляюще. За счет чего им это удалось? Приоткрою завесы тайны.

Итак, первая, и она же основная, фича движка — это глубокая интеграция с пакетом Alias PowerAnimator, в перспективе с Maya, SoftImage и 3D Studio Max. Объяснил, называется... Ладно, скажу по-другому — картинки, сформированные в профессиональных программах для создания трехмерных объектов, могут без проблем подключаться к движку от The Whole Experience и обсчитываться в реальном времени, то бишь прямо на ходу. Разумеется, за счет сокращения времени обсчета графика в игре будет похуже, нежели если бы она рендерилась в названных пакетах. Если же говорить в целом, то картинки, создаваемые WXP Engine, находится на уровне картинок от движка Unreal, если судить по скриншотам, а в финале, несомненно, будут выглядеть и посильнее.

Могу еще подкинуть умные слова и словосочетания типа мультитекстурные наложения, динамическое микширование света от разных источников, анимирование текстур в локальных координатах и т.п., но лучше, чтобы не умничать, предложу повнимательнее ознакомиться со скринами, на них можно увидеть много интересного...

Man of War 2

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Real Time Wargame
ИЗДАТЕЛЬ:	Virgin
РАЗРАБОТЧИК:	Strategy First
ОНЛАЙН:	www.strategyfirst.com/
ВЫХОД:	I квартал 1999

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Ивану Федоровичу Крузенштерну посвящается....

Manowar возвращается. Или, если точно следовать английской грамматике, **Man of War**. К сожалению, или к счастью, игра не имеет никакого отношения к супер-пупер-метал вокально-инструментальному ансамблю Manowar. Но от этого она не становится менее замечательной. **Man of War 2** — продолжение вышедшего в прошлом году военно-морского симулятора, переносящее вас во время великих морских сражений, пиратов и других Бармалеев.

Изменив традициям своего предшественника, игра переползает в режим реального времени, что вызывает самые положительные эмоции. При этом разработчики не забывают и о своих медлительных поклонниках — любителях пошаговых стратегий. В **Man of War 2** реализован режим «торможения времени», позволяющий замедлить игровой процесс настолько, что можно совершенно легко и свободно отдавать приказы своим юнгам-морякам, не заботясь о том, что время куда-то там идет.

Признайтесь, вам никогда ни хотелось стать отважным бородатым пиратом, размахивающим на корме какого-нибудь фрегата початой бутылкой рома? Или честным и благородным капитаном, носящим шляпу со страусиным пером, а, может, еще какой-нибудь головной убор? В **Man of War 2** вам, наконец-то, представится замечательная возможность создать свой образ, который вберет в себя огромное множество деталей. Выбрав себе морской псевдоним (Миклухо-Маклай подойдет), нарисовав потрет (обязательно с усами и бородой или хотя бы трехдневной щетиной) и выдумав биографию (нет, нет, не имел, не был, верный служитель Рейха), смело выходите в море. На протяжении всей игры вы будете наблюдать, как развивается (в крайнем случае, деградирует) ваш персонаж, как изменяется его социальный статус, меняется цвет лица и других органов и прочие очень важные моменты. И, однажды начав простым капитаном, руководящим одним единственным корабликом, у вас есть все шансы дослужиться до командира эскадры, а то и до адмирала, портящего жизнь целому флоту.





Заняв какой-нибудь руководящий пост, вы должны, по меньшей мере, удержаться на нем. Сделать это можно, лишь учитывая массу чрезвычайно важных факторов. Одним из самых главных занятий станет отнюдь не борьба с похмельным синдромом после очередной пирушки, а грамотное управление командой, в которой необходимо поддерживать высокий моральный дух. В **Man of War 2** правильная раздача указаний и слонов экипажу является залогом успеха любой операции (даже по удалению аппендицита, не говоря о боевых действиях).

Точность — вежливость не только королей, но и снайперов-канониров, которым придется самым тщательным образом выбирать себе мишень. Паруса, борта судна, все, что только придет в голову стрелка-маньяка может стать целью для геройского стрелка. Стрельба будет вестись пятью различными способами, что делает этот процесс весьма разнообразным и захватывающим.

В качестве управляющего кораблем/эскадрой/флотом в **Man of War 2** большое внимание следует уделять и природным условиям (а вы думаете, в сказку попадете?). Ветер, цунами, нашествие гибридов акул и золотых рыбок — это все то, с чем неизбежно предстоит столкнуться, выбравшись в море. И если вы таки пройдете всю игру, можете смело отправляться в кругосветную регату — опыта у вас хватит с лихвой.



Вдоволь надышаться морским ветром, нахлебаться морской воды и поклясться себе никогда больше не выходить в море без спасательного круга, вы сможете, поучаствовав в 30 исторических миссиях **Man of War 2**. Некоторые из них представляют собой небольшие (зато знаменитые!) стычки нескольких корабликов, другие являются глобальными сражениями с участием великого количества водоплавающих средств. Среди таких битв целых флотов находится и знаменитое Трафальгарское сражение. И теперь вы имеете шанс примерить на себя китель адмирала Нельсона или просто в качестве смелого капитана рвануть в самую гущу сего знаменитейшего события.

Все это буйство морских пейзажей, горящих фрегатов и тонущих моряков будет сопровождаться замечательными звуками, как обещают разработчики. Самым тщательным образом озвучено буквально все. Любой внешний раздражитель, будь то каркающие бакланы или проламывающее обшивку корабля ядро, вызывает массу эмоций у команды. А открыто высказать все, что они думают по любому поводу, моряки всегда любили. Шум, гам, матюги пьяных боцманов, стоны одноногих пиратов — все это, по мнению разработчиков, создаст непередаваемую атмосферу настоящего морского сражения.

Man of War 2 является представителем не слишком многочисленного отряда морских стратегий. Каким он получится? Скажу честно (и такое тоже бывает) — не знаю. Но если взглянуть на картинки из будущей игры, поверить разработчикам, обещающим великолепные звуки и замечательный геймплей, то вырисовывается очень приятная перспектива. Поживем — увидим. А я пошел учиться вязать морские узлы. **СИ**

SiN: The Official Expansion Pack

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	2015 Inc.
ОНЛАЙН:	www.2015.com/
ВЫХОД:	февраль 1999

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

ГРЕХОПАДЕНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Все решено. Наконец-то создатели первой части нашумевшего боевика **SiN** (компании Activision и Ritual Entertainment) определились, кто возьмется за создание mission pack'а к игре. Счастливчиками оказались ребята из компании 2015 Inc. Почему выбор пал на эту организацию, остается загадкой природы. Эта фирма была создана загадочным персонажем по имени Том Кудирка. Произошло это совершенно недавно — всего лишь в 1997 году, и поэтому 2015 Inc. (что же значат эти цифири?) еще не успела проявить себя с хорошей стороны (справедливости ради стоит отметить, что с плохой — тоже). Остается только скрестить пальцы или еще что-нибудь или кого-нибудь, и надеяться на то, что этот опыт все же окажется удачным.

2015 Inc. обещает представить на суд общественности «самый глобальный add-on pack из всех когда-либо создаваемых». Том Кудирка говорит, что были созданы новые монстры, боссы, добавлена куча совершенно нового оружия. Появились новые ловушки, которые покажутся в новинку даже самому опытному бойцу. При создании игры используются новые эффекты всех видов: и звуковые, и визуальные — хотя, к сожалению, звуков так и не будет видно, а картинок — слышно. Но разработчики утверждают, что это временные трудности.

Сюжет этого **The Official Expansion Pack** будет коренным (как зуб в рекламе Orbit) образом отличаться от оригинального **SiN**. Прежними останутся лишь главные герои: любимец женщин Блэйд и его хакерообразный помощник JT, завербованный в первой части. Им вновь предстоит оказаться в пучине стремительных событий. Само содержание игры держится разработчиками в тайне, несмотря на все усилия нанятых нами (естествоисс)пытателей. Удалось узнать лишь, что приключения будут разворачиваться непосредственно после окончания сюжетной линии **SiN**, и игра будет иметь совершенно уникальный сюжет.



Данный **expansion pack** обещает в полной мере сохранить атмосферу игры, которой он обязан своим появлением. Ни один уважающий себя action не может обойтись без массы оружия, являющегося визитной карточкой любой игры. Ребята из 2015 Inc. решили порадовать настоящих ценителей крови и насилия и добавить к уже полюбившимся пистолетам, ружьям, автоматам, пулеметам, ракетницам и даже снайперским винтовкам еще несколько видов средств уничтожения всевозможных противников. Их будет, по меньшей мере, семь — совершенно новых смертельно опасных для всего живого приспособлений для УБИЙСТВА. К сожалению, разработчики до сих пор не анонсировали, что же конкретно представляют собой эти устройства (может быть, стесняются?), но хочется надеяться на лучшее (точнее — самое кровавое и жестокое) оружие. Помимо этого, в игре появится великое множество новых объектов, которые можно (в большинстве случаев — жизненно необходимо) будет использовать направо и налево. Человеку играющему также представится возможность поуправлять новенькой техникой, позволяющей перемещаться гораздо удобнее, нежели пешком.



Много-много радости (больше, чем новогодняя елка) обещают принести детишкам и злобные враги. Помимо добрых старых знакомых, разработчики из 2015 Inc. придумали и воплотили в виртуальную жизнь еще массу нехороших личностей (сущих мерзавцев, прямо скажем). Общее их число пока не уточняется, но создатели всяческими способами намекают, что оно довольно значительно: «Их будет больше, чем в любом вышедшем к сегодняшнему дню **mission pack'е**», — говорит все тот же Том Кудирка. Кроме этого, самый главный негодяй игры полностью отличается от всеми любимой Элексис. Остается только надеяться, что он будет не менее симпатичным (надоело за ужасными на лицо монстрами бегать, хочется чего-то возвышенного=). Продолжая тему врагов, следует коснуться их AI, который подвергся значительной доработке. Отныне и во веки веков все они будут обладать недюжинным интеллектом (даже страшно задумываться об их IQ). Поведение оных тварей станет совершенно непредсказуемым (чтобы понять его, придется самому превратиться в монстра или хотя бы в налогового инспектора). Каждое из чудовищ отличается самостоятельным мышлением, совершенно не похожим друг на друга.





Работа над **SiN: The Official Expansion Pack** близится к завершению. 2015 Inc. вот-вот дорисует последнего монстра, анимирует последнюю судорогу главного злодея, закончит работу над финальной заставкой... Если поверить в талант разработчиков (а что еще делать — готовых работ ведь у них нет) и во все те обещания, которые они раздают любителям погрешить, то игра имеет все шансы повторить успех **SiN**. А может быть, и превзойти его. **СИ**

Battlezone 2

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Activision
ОНЛАЙН:	www.activision.com
ВЫХОД:	лето 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Год тому назад **Battlezone** от Activision прогремел на весь мир, показав, как и Uprising, жизнеспособность поначалу кажущегося странным соединения action и strategy. И не просто жизнеспособность, а просто потрясающую интересность и широчайшие игровые возможности такого сплава, при условии хорошей, толковой реализации. А подгнивающие RTS`ки получили для себя новый глоток воздуха, новый интересный элемент для последующего воплощения. **Battlezone** стал одним из самых громких хитов и привлек к себе всеобщее внимание, получил хорошие отзывы в различных игровых изданиях (наше — не исключение). А дурацкий сюжет, выдумать который могли только ограниченные американцы, до сих пор дрожащие от одного упоминания о Советском Союзе, придал игре еще больше необычности. Звездно-полосатые и сочувствующие им увлеченно расстреливали военную технику с алыми звездами на борту, и оттого радость их была безгранична. Наши же соотечественники также не обошли игру вниманием и с остервенением принялись мочить противника времен холодной войны с боевым кличем: «Yankee go home!!!» И счастье не могла омрачить даже неполноценная кампания за наши вооруженные силы. Полный успех Activsion. Успех, который не грех продолжить. Особенно при наличии нового, весьма неплохого движка. А, значит, спустя некоторое время, возможно, летом этого года, **Battlezone 2** ворвется в наши дома, и мы снова кинемся за родные (и одновременно горячо ненавидимые) компьютеры с криками, выражающими наше отношение все к тем же yankee.





Основная схема, принципы **Battlezone** остаются практически неизменными и в его продолжении, лишь подвергаются некоторой доработке. Вы привычно занимаете место в своем командирском боевом аппарате и руководите строительством базы, сбором металлолома, производством, действиями вверенных вам подчиненных. В обязательном порядке в **Battlezone 2** должны появиться новые юниты, включая пехоту, и общее их количество, если верить всем заверениям разработчиков, превысит три десятка. Насчет сюжета, одной из самых «сладких» частей игрушки, известно очень и очень мало. Единственное, можно точно сказать, что **Battlezone 2** — сиквел оригинальной игры, а действие происходит уже после окончания холодной волны, в недалеком будущем. И, конечно, в космосе. Тем не менее, нас, русских (или советских), из проекта вряд ли выкинут, а, значит, за бомбежку дружественных нам государств отомстим хотя бы виртуально.

Хозяйственная часть продукта также немного разрастется, количество строений увеличится, некоторые из них будут требовать от вас и другие, новые для **Battlezone** ресурсы, сбором которых придется заняться.

Графика, и без того неплохая, улучшится на порядок, согласно возможностям нового движка. О его состоятельности весьма красноречиво говорят скриншоты.

Сделан и шаг к большей свободе игры по multiplayer`у. Люди, обладающие навыками программирования, наконец, получат возможность создавать свои собственные «примочки», навороты, отдельные режимы для игры по сети, как это реализовано, например, в Quake или Half-Life. Ко всему прочему, в **Battlezone 2** внедрена возможность объединиться нескольким игрокам в команду и таким образом вести сражение. Жульничество в сетевой игре Activision намерена устранить раз и навсегда (много вас таких было!), все огрехи, с этим связанные, постарается обнаружить и окончательно уничтожить в процессе бета-тестирования. Рядовой игрок получит в свое распоряжение значительно улучшенный редактор карт, большую свободу для кастомизирования всего, что только можно.

Вот вам и еще одно продолжение хитовой игры, в анонсе которого никто не сомневался, но все-таки с нетерпением ожидал. Теперь с таким же нетерпением подождем и релиза. Но раньше лета **Battlezone** точно не появится.

СИ

Dark Reign 2

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	real-time strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic Studios
ОНЛАЙН:	www.pandemicstudios.com
ВЫХОД:	первая половина 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Большинство любителей стратегий, скорее всего, еще помнят **Dark Reign** от Activision, довольно известную RTS времен повального клонирования идей Command&Conquer и Warcraft. Будучи далеко не самым худшим представителем жанра, определенную популярность игра снискала и даже приобрела верных поклонников. Торговая марка, что говорить, вполне раскрученная, а, значит, можно выпустить и продолжение, на сей раз соответствующее требованиям времени. А по сему **Dark Reign 2** использует абсолютно новый трехмерный движок, выглядит по-другому и практически не похож на первую часть игры. Ко всему прочему, с сюжетной стороны дела это приквел знакомого нам прародителя. Хотя история, в очередной раз, оставляет впечатление некоторой испальцавысосанности.

Действие происходит на планете Земля в 2512 году, до памятной борьбы Империи с Freedom Guard. К этому времени человечество уже успело довести свое обиталище до полной разрухи и загрязнения, а потому наиболее обеспеченная его часть начала селиться в закрытых городах (domes), защищенных от токсичной атмосферы и радиации, обеспеченных искусственной окружающей средой и пищевыми ресурсами. Все остальные остались на бескрайних просторах выжженной солнцем пустыни, составляющей большую часть поверхности некогда прекрасной планеты.

Эти самые «остальные», выжив и кое-как приспособившись к нелегким условиям обитания, разделились на племена, постоянно воюющие между собой. А городские жили тихо и спокойно, но, находясь в полной зависимости от своих domes, их полной искусственности. Для борьбы с преступностью, как внутренней, так и внешней, последующего направления задержанных в тюрьмы на спутниках Юпитера была создана специальная организация под названием JDA (Jovian Detention Authority), в скором времени практически прибравшая в свои руки всю власть. Начались массовые репрессии, был введен строжайший контроль за ростом населения (места на всех не хватает) и так далее. К тому же, надо и племена в страхе держать, а то совсем озвереют и нападать начнут. В конце концов, ситуация усугубилась, и народы оказались ввергнуты в пучину разрушительной войны. Так-то. Могу поспорить, что ни одна, даже самая несчастная студия Голливуда, не согласилась бы ставить фильм по такому сценарию. Но для игры, тем более RTS, такой сюжет можно назвать еще и не самым плохим. Изобретательность у разработчиков в наше время просто фантастическая.







Dark Reign 2 обещает стать одной из первых полностью трехмерных стратегий в реальном времени. Основной принцип игры останется прежним, то есть, строим базу, добываем ресурсы, производим массу юнитов, и давай всех гасить. Но, в то же время, с приходом третьего измерения изменится не только внешняя, графическая часть игрушки, но и внутренняя — игровой процесс. На одном месте **Dark Reign** топтаться не будет точно. Игрок получит полный контроль над камерой и ее передвижением, а также, не исключено, возможность «вселяться» в своих воинов. По крайней мере, придвинуть камеру в гущу боя и понаблюдать за сражением можно совершенно свободно. При этом **Dark Reign 2** не должен превратиться в Battlezone, вторая часть которого тоже готовится к выпуску.

Изменения на этом не заканчиваются, и к моменту выхода игры нас наверняка ожидает немало сюрпризов. Слезу вызывает очередное обещание, касающееся продвинутого AI, дополнительно комментировать которое не имеет никакого смысла. Многочисленную армию любителей multiplayer`a Pandemic Studios планирует порадовать увеличенным количеством опций для многопользовательской игры, не позволяющих, вероятно, быстро в ней разочароваться, доставляющих больше веселья и разнообразия. Нуну. Посмотрим. Остается лишь добавить, что проект **Dark Reign 2** претворяется в жизнь совершенно «новой» для него командой разработчиков. Австралийский Auran на этот раз к нему не допустили. К концу года мы узнаем, правильным ли было это решение...

СИ

Army Men 3D

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	3DO
РАЗРАБОТЧИК:	3DO
ОНЛАЙН:	www.3do.com
ВЫХОД:	февраль 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Весною прошедшего года небывалое ликование охватило ряды большинства обладателей PC, которым в глубоком детстве родители под разными предлогами отказывали в покупке мечты почти что каждого ребенка — игрушечных солдатиков. Дети выросли, но наклонности к играм с пластмассовыми (или оловянными или еще какими) человечками остались. И вроде как-то купить набор для баталий в песочнице стыдно, ведь не маленькие уже, а хочется, очень хочется. На счастье, мучения были прекращены добрыми дядями из 3DO, тоже любителями тайком совершить набег славными коммандос на поддиванный форт, населенный злыми клоунами, Микки Маусами и прочей нечистью. Эта компания подарила всем страждущим незамысловатую, но оригинальную полуэкшн-полустратегию в реальном времени, известную как **Army Men**. В ней вам доводилось управлять отрядом игрушечных солдатиков в их нелегкой борьбе с игрушечным же противником и при этом не казаться в глазах друзей дитем неразумным. И пока писюковцы отрывались перед мониторами, сея братоубийственную войну между пластмассовыми воинами, обладатели игровых приставок, тоже многочисленная аудитория, могли только сидеть и мечтать о том экстазе, какой можно получить, имея в своей коллекции **Army Men**.



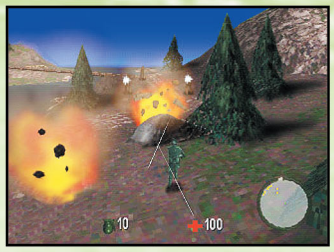




Но теперь, с легкой руки 3DO, на PlayStation должна появиться особая, полностью переработанная версия игры с чуток измененным названием — **Army Men 3D**. Переработка, надо сказать, просто-таки глобальная, и в конце зимы мы получим практически других **Army Men**, совсем по-иному смотрящихся и играющихся. Но пластмассовые солдатики останутся, а, значит, шиза продолжается!

Над **Army Men 3D** работают все те же дизайнеры и художники, воплощавшие в жизнь PC-версию игры, а вот команда программистов почти полностью сменилась. Они и доносят до вас эту игру в приставочном варианте, похоже, растерявшую практически все свои и без того немногочисленные стратегические элементы. Делится она теперь на три этапа по восемь









миссий в каждом, проходящих в различных климатических зонах, различных «горячих» точках воображаемой планеты игрушек: в Альпах, в лесу, в пустыне и так далее. Некоторые миссии перенесены из оригинальной PC-шной игры, некоторые совершенно новы и придуманы специально. Естественно, по ходу игры разворачивается все тот же масштабный конфликт между солдатиками разных цветов, и все так же главным героем остается зелененький Сержант.

Но это все мелочи по сравнению с основным изменением, постигшим игрушку. И не зря называется она **Army Men 3D**. Пред нами предстает совершенно не то, что можно было бы ожидать. И не надо несчастным обладателям PlayStation в спешном порядке приобретать мышки. Вообще, на мой взгляд, это совсем законченным маньяком быть надо, чтобы грызуна для приставки приобрести. А так все просто — **Army Men** стал action`ом с видом на персонажа сзади-сверху и лишь с небольшими стратегически-тактическими моментами! И никаких проблем. Можно сказать, другая игра.

Подчиненные ваши остались при вас, и, как обычно, ими придется командовать, что и является одним из немногих оставшихся strategy-элементов. Присутствует и возможность залезть в какое-либо средство передвижения и продолжить боевые действия в нем, причем, список их расширен. Очень интересно, как мне кажется, будут выглядеть миссии с использованием танка, внешне смахивающие на какой-нибудь Twisted Metal или Battletanx.

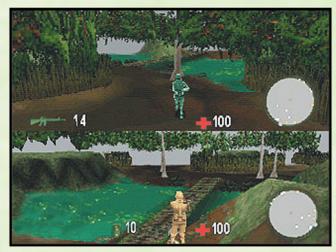
В **Army Men 3D**, помимо single player`а, доступны и режимы игры вдвоем: cooperative и любимый наш и ненаглядный deathmatch с делящимся пополам экраном. В увлекательности последнего можно, кстати, и усомниться.

Полная переработка игры при переводе с одной платформы на другую, в силу своей редкости, всегда привлекает к себе внимание. И то, что 3DO пошла не на банальное портирование своей известной игры, а на создание фактически чего-то нового, заставляет нас (и вас) более пристально следить за этим продуктом.

СИ







PC, DC | Stunt Grand Prix

Stunt Grand Prix

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast, PC
ЖАНР:	гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Microprose (PC)
РАЗРАБОТЧИК:	Team 17
ОНЛАЙН:	www.
ВЫХОД:	первая половина 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Team 17, создатель памятных, дорогих сердцу Worms, в ближайшем будущем планирует выпустить на PC и Dreamcast свою новую игру, выполненную в жанре гонок, причем, не каких-то, а трюковых и, при том, не совсем серьезных.



Сама по себе игра, именующаяся **Stunt Grand Prix**, поражает яркостью и сочностью красок, необычным полудетским дизайном автомобилей и прекрасной графикой (хотя колеса у



машин и не круглые!). Разработчики заикнулись о реалистичной физической модели, при этом не мешающей динамике игрового процесса, но почему-то насчет физики в такой, вроде бы веселой игрушке, не совсем верится. Да и не так уж она тут и нужна, главное, чтобы доставляла **Stunt Grand Prix** радость, трюки выглядели захватывающими, а скорость вдавливала вас в диван, на котором вы сидите.

Вот насчет последнего сомнений практически и нет, так как при всем своем визуальном великолепии, игра, если поверить привирающим разработчикам, выжимает 60 кадров в секунду, а это неслабо. Точное количество трасс в **Stunt Grand Prix** на данный момент, к сожалению, неизвестно, так же как и предоставляемые игрой возможности по multiplayer`y, но обещанный список в более чем пятнадцать средств передвижения только радует и подписывает нас радужными надеждами. Должно быть, игрушка будет смотреться (и играться!) очень красиво.

СИ



Um Jammer Lammy

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	мюзикл
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEI
РАЗРАБОТЧИК:	SCEI
ОНЛАЙН:	www.scee.com
ВЫХОД:	март 1999

Parappa the Rapper была и остается одной из самых странных, необычных, оригинальных и поражающих воображение своим исполнением игрой для PlayStation. Все в ней было в новинку для игрока: и игровой процесс, и смысл всего этого творения, и жанровая принадлежность, и стильное оформление. Плоские, вырезанные из картона (или ожившие граффити?) персонажи, своеобразная концепция притягивали множество людей к такому нестандартному, с какой стороны ни посмотри, произведению искусства от Sony. Хотя нельзя не упомянуть, что слишком многих все-таки отпугивала четкая хип-хоп направленность продукта и главный герой рэппер (тот самый щеночек Parappa), так как это музыкальное течение (а кто-то рэп и за музыку не считает) нравится далеко не всем, чтобы не сказать больше. Некоторые даже на дух его не переносят. Но проблемы негритянской музыки мы на страницах игрового журнала особенно обсуждать не будем, а потому плавно перейдем к новому проекту Sony, своеобразному продолжению Parappa the Rapper, носящему название **Um Jammer Lammy**.





Um Jammer Lammy исповедует тот же графический стиль, что и Parappa, то есть картонные звери снова с нами. Только на этот раз игра посвящена теме рок-музыки. Главным героем, а точнее главной героиней, является овечка по имени Lami, гитаристка вокально-инструментального ансамбля Milk Can, включающего в себя еще парочку музыкантов. Это ее друзья — кошечка Katy и мышонок Mah-san, больше похожий на бледную морковь с ушами и динамитом вместо ботвы. Главная новость — потного пса-рэппера среди основных персонажей нет (а может, и во всей игре тоже). И он не мозолит больше нам глаза своим тупым выражением морды и своей уродской шапочкой, при виде которой у любого нормального человека возникает желание порвать ее в клочья!







Вот так вот. Все это, конечно, неплохо, но могло бы быть гораздо лучше, в том плане, что нехорошо, когда главными героями рок-игры являются всякие овцы. Очень вероятна реализация в **Um Jammer Lammy** режима двух игроков (влияние Bust-A-Groove). Неизвестно только, как он будет выглядеть.

Um Jammer Lammy представляет огромный интерес, как продолжатель идей Parappa the Rapper, да к тому же в стиле рок. Пусть участники Milk Can не очень похожи на настоящих рокеров, и, мне кажется, heavy metal loud as it can be от них мы от них вряд ли услышим, но все же интерес вызывают. А к марту, к выходу японской версии игры, вся ситуация прояснится окончательно, и по поводу этой игры и присутствующей в ней музыки можно будет вполне обоснованно заявить все, что мы думаем.





СИ

Bust-A-Move 2: Dance Tengoku Mix

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	dance&rhythm action
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE/Enix
РАЗРАБОТЧИК:	Metro/Avex Trax
ОНЛАЙН:	www.enix.co.jp
ВЫХОД:	весна 1999

Уже весною этого года компания Enix планирует выпустить у себя на родине, в Японии, продолжение своей популярнейшей и оригинальнейшей игры Bust-A-Move (Bust-A-Groove **на Западе) — Bust-A-Move 2: Dance Tengoku Mix.**

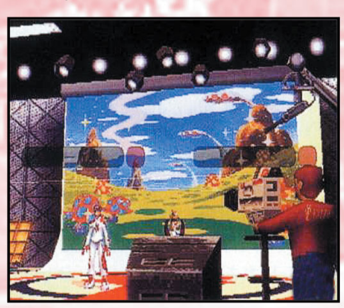


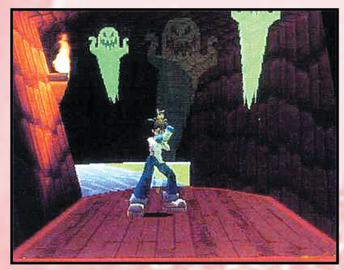
Bust-A-Groove привлекла к себе внимание во всем мире своим необычнейшим игровым процессом, похожим лишь только на еще более неординарный Parappa the Rapper. Однообразное повторение комбинаций кнопок в такт музыке, как показала игра, занятие чрезвычайно интересное, особенно при наличии под боком живого оппонента. Тем более, если на экране разворачивается действительно красочное, хорошо оформленное действо, а персонажи и их танцевальные стили (Bust-A-Groove, как известно, игра танцевальная) вызывают исключительно положительные эмоции. В Японии интерес к такого рода играм не ослабевает до сих пор, что подтверждает успех такого творения Beatmania. И почему бы тогда не выпустить по этому поводу продолжение столь известного продукта, которое обязательно станет удачным.





Люди в Enix работают хорошие и не собирающиеся, делая продолжение хита, ограничиваться вливанием в него новых персонажей и некоторым изменением графического оформления. Ко всему этому добавится главное — внесение нововведений в игровой процесс и его доработка. Что-то определенное по этому поводу сказать можно будет только после появления **Bust-A-Move 2**, а пересказывать услышанное и, тем более, делать какие-то заключения довольно сложно, и заниматься этим мы пока не собираемся. Разработчики обещают сделать новый мюзикл (как некоторые любят называть это своеобразное игровое течение) разнообразнее и ярче. Новые уровни станут динамичнее, чем в предыдущей части, а новые герои, новые звезды заблистают, как и их предшественники, многие из которых также присутствуют в **Bust-A-Move 2.**







Весна уже на носу, а значит, ждать осталось совсем недолго, после чего dance&rhythm action продолжится с новой силой.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), Direct3D-совместимая видеокарта (лучше с 3Dfx), 28,8K модем, Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	www.simcity.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	SimCity, SimCity 2000

SimCity 3000

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Игра, вне всяких сомнений, классная. Просто я ее уже видел. Более того, играл.

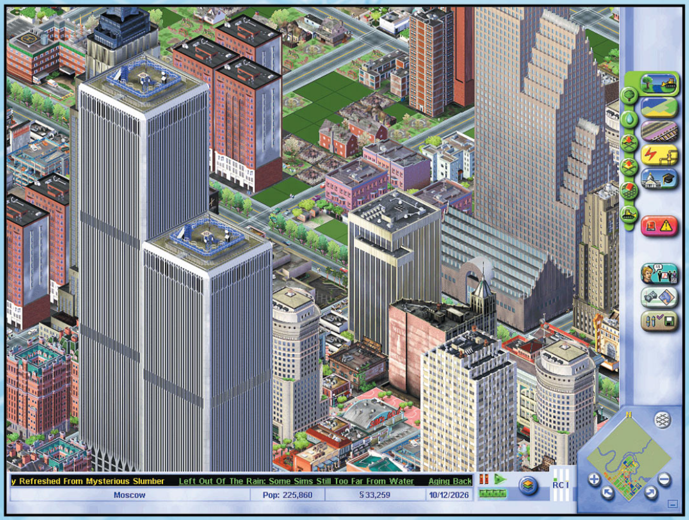
Я очень ждал **SimCity 3000.** Все-таки продолжение одной из самых любимых игровых серий. Продолжение, которое разрабатывалось целых два раза. **SimCity 3000** был для меня воплощением всех мыслимых и немыслимых игровых достоинств. И, в общем, я был не особенно разочарован, когда увидел финальную версию. Другое дело, что отношение к игре слегка изменилось. Стало более прохладным, что ли. Я привожу все эти личные впечатления, как лишнее доказательство того, что **SimCity 3000** будет рассматриваться объективно настолько, насколько это возможно. Хотя мне, в принципе, ничего большего от игры и не надо...

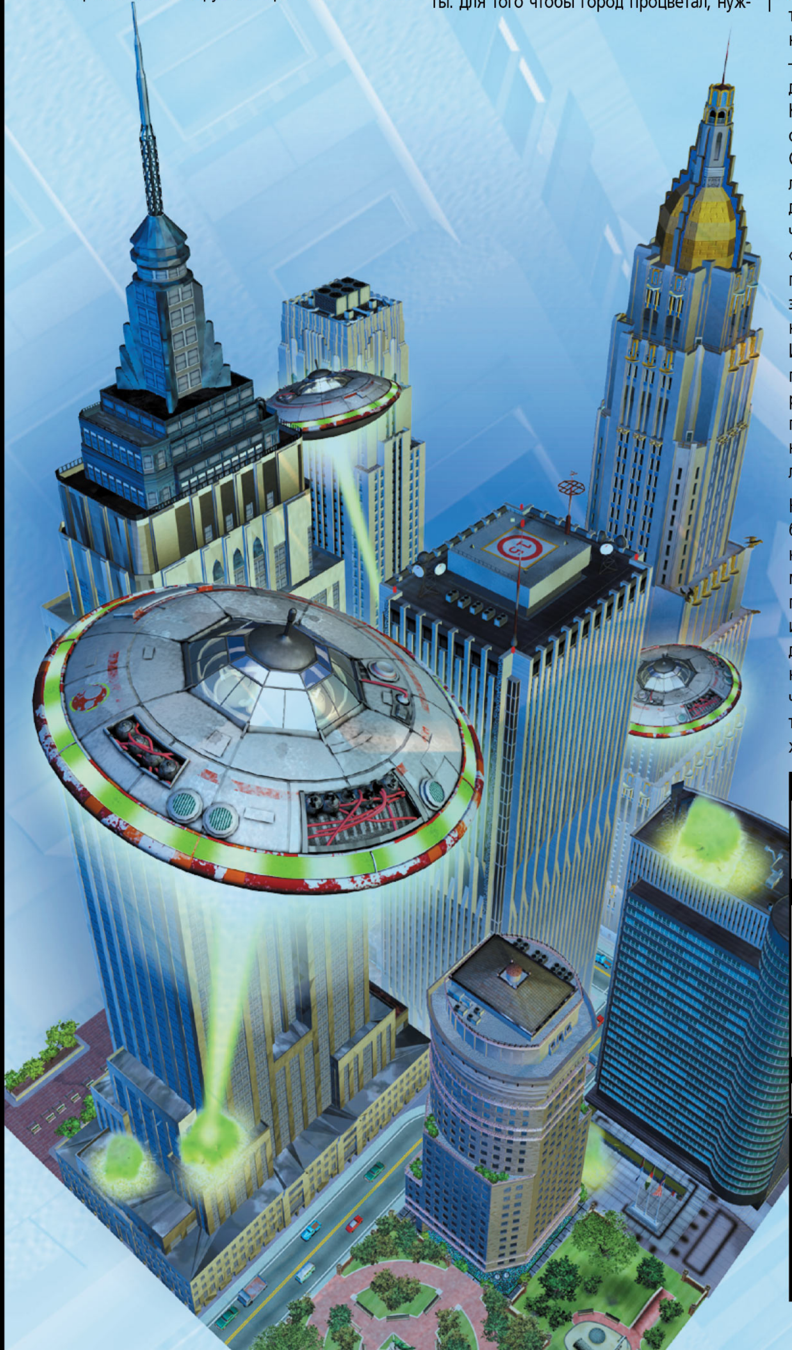
Хотя начнем с того, что **SimCity 3000** — это все-таки не вполне игра. Здесь нет уровней, сценариев, сюжета, героев и врагов. Здесь даже нет четко выраженной цели, а, следовательно, нет и логического завершения. **SimCity 3000** можно сравнить с Тамаготчи, в котором деятельность игрока сводится к обслуживанию некоего объекта, капризного, но родного. Тянучка, которая будет очень долго продаваться и вызывать у большинства геймеров неизменно хорошие впечатления. А что? Яркая, красивая, оригинальная игрушка. При этом в ней время от времени надо думать. Между тем, все действительно именно так и есть. И если вы никогда не видели **SimCity 2000,** то, видимо, продолжение серии вам понравится. В противном случае все окажется, скорее всего, не так просто.

Да, строго говоря, игра неоригинальна. Да, это **SimCity 2000** с изменившейся графикой, огромным количеством зданий да несколькими новыми аспектами управления городом. В целом, это все. Остается лишь удивляться, почему игра так долго разрабатывалась. Впрочем, **SimCity 3000** — это, вне всяких сомнений, сенсация. Игр подобного рода не выходило настолько давно, что даже не оригинальность для видавших виды геймеров вряд ли окажется серьезным недостатком. Подозреваю, что среди читателей много и тех, кто вообще пока не понимает, о чем идет речь, поэтому начну по порядку.

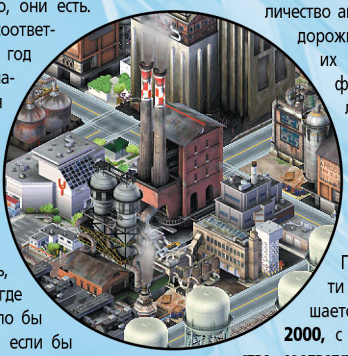
Основная цель **SimCity 3000** — построить нормально функционирующий город. Мне эта цель представляется несколько скучной, поэтому хочу предложить другую — построить нормально функционирующий красивый город. Игрок, таким образом, превращается в дизайнера, что само по себе уже немало. Основные принципы просты. Для того чтобы город процветал, нужно, прежде всего, население. Население же появится только тогда, когда вы обеспечите его всем необходимым. Таким образом, большую часть игрового процесса мы занимаемся тем, что ублажаем жителей или, как их называют сами разработчики, Симов. Горожане, как правило, хотят сразу все: электричество, транспортировку, водоснабжение, чистоту, порядок, безопасность и рабочие места. Это — самые основные вещи, и отсутствие хотя бы одной из них сведет все наши усилия на нет.







Как это все выглядит в игре? До безобразия просто. Мы размечаем зоны для застройки: жилые, коммерческие и индустриальные. «Обводим» их дорогой. «Тянем» электричество от заблаговременно построенной электростанции. От водокачек проводим трубы. После чего ждем, когда приедут первые Симы. Если все идет как надо, то в скором времени на размеченных зонах станут появляться домики. Эти домики — наглядный показатель состояния города. Когда все хорошо, они есть. Когда все плохо, их, соответственно, нет. Каждый год Симы будут платить налоги. На появившиеся деньги вновь размечаем зоны, вновь «обводим» их дорогами, проводим электричество и все начинается с начала. И так до конца, то есть, пока зоны будет негде размещать. И все было бы просто замечательно, если бы не обилие сваливающихся на нашу голову проблем.



Начнем с проблемы транспортной. Самое банальное ее решение — обычные дороги, которых, впрочем, для большого города может не хватить. Со временем жители потребуют чего-то более основательного, и «мэру» придется возвести по всему городу автобусные станции. За каждую из них надо платить. Впрочем, вполне возможно, что и этого в скором времени не будет хватать, и тогда придется заняться созданием железной дороги. Каждая железнодорожная станция так же, как и автобусная будет каждый год вырывать определенное количество баксов из городского бюджета. Если уж и железки окажется мало, потребуется построить метро.

Таким образом, уже на данном этапе решения проблем выясняется, что каждый год мы будем не только получать деньги, но и отдавать их на всякие общегородские нужды. Чтобы избежать печальной участи банкрота, нужно ублажать своих граждан с умом. Так, например, важно не столько количество автобусных и железнодорожных станций, сколько их эффективность. Эффективность же обусловлена правильным размещением, которое порой идет вразрез с таким понятием, как дизайн или красота.

Проблема преступности и безопасности решается, как и в **SimCity 2000,** с помощью строительства, соответственно, полицейского и пожарного департамента. Для складирования преступников существуют тюрьмы. К безусловным новинкам относится проблема мусора. Дело в том, что жители города в **SimCity 3000** радостно гадят, засоряя, таким образом, драгоценные квадратики зон. И если мэр не отнесется к такому неприятному явлению с подобающей серьезностью, то город в скором времени будет напоминать большую помойку в полном смысле этого слова. Решений проблем существует несколько. Во-первых, можно выделить специальную зону для свалки. Но это вряд ли даст стопроцентный результат. Существуют мусороперерабатывающие здания, некоторые из которых позволят не только очистить город, но и превратить мусор в электроэнергию. И, наконец, есть еще более изящное решение: заключить с соседней деревней контракт на вывоз отходов. Правда, в этом случае каждый год вам









ДОСТОИНСТВА

Масса нововведений и значительных улучшений со времен SimCity 2000.

НЕДОСТАТКИ

Игровой процесс не претерпел значительных изменений. Разработчики проигнорировали множество очевидных возможностей и не особенно задумывались о глубине gameplay.

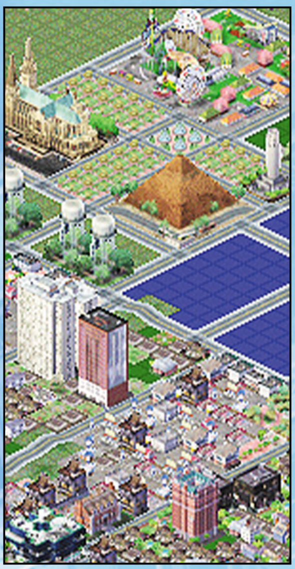
РЕЗЮМЕ

В любом случае, отличная игра.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS







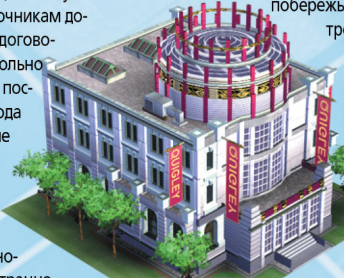
придется платить определенную сумму за каждую тонну мусора. Если же у вас в достатке имеются современные здания для переработки отходов, то вполне возможно, что с аналогичной просьбой к вам обратятся соседи. А это лишний способ подзаработать.

Кстати, о соседях. Если в **SimCity 2000** они были нужны лишь для сравнения темпов развития и являли собой конкурентов, то теперь это потенциальные партнеры, сделка с которыми может принести реальные деньги или избавить вас от какой-нибудь надоевшей проблемы. К примеру, лень вам заниматься водоснабжением (действительно, довольно занудное занятие) — достаточно протянуть трубу к одному из соседей, как тот предложит (правда, за приличную сумму) обеспечить водой весь ваш город. Можно и наоборот. Время от времени сделки будут пересматриваться, и цены на вывоз мусора, воду и электроэнергию повышаться. Если сторона, получающая деньги, отказывается от предоставления своих услуг, то ей придется выплатить неустойку. Следует отметить, что экономическая модель в этом отношении очень простая. Даже чересчур простая. Но об этом позже.

Обеспечить жителей работой еще проще. Достаточно разметить индустриальные зоны, как они мигом застроятся, и многочисленные заводы начнут дымить и чадить, загрязняя городской воздух и создавая, таким образом, очередную проблему. Я ее решал очень просто. Кто сказал, что индустриальные зоны должны быть непосредственно рядом с городом? Лучше всего отодвинуть заводы и фабрики куда-нибудь подальше, провести к ним дороги и электричество и на время о них забыть. Пусть себе чадят на здоровье. Кстати говоря, если вы разметите индустриальную зону с низкой плотностью застройки вдали от города, то существует некая вероятность того, что на ней появится ферма. Зачем она нужна, непонятно. Через некоторое время, когда городская черта вплотную подберется к ферме, на ее месте возникнут подобающие случаю фабрики и склады. Сразу стоит отметить, что с развитием города индустрия уступает место коммерции. И если поначалу город выглядит в высшей степени убого с торчащими трубами, из которых валит дым, то в будущем дело поправят прекрасные небоскребы, которые выглядят несколько лучше, чем черные заводы с закопченными стенами.

Да, в **SimCity 3000** для каждой зоны существует не две, а три степени плотности застройки. К низкой и высокой теперь добавилась средняя, что, впрочем, как-то особенно серьезно на игровой процесс не повлияло. По идее, это должно предоставить игроку большую свободу выбора. Об этой свободе в **SimCity 3000** нам предстоит еще не раз вспомнить.

Вновь обратимся к экономическому аспекту игры. К чести разработчиков, стоит отметить, что, в общем, все довольно логично и понятно. Есть бюджет. А, значит, есть доходы и расходы. Начнем с приятного, то есть, с доходов. Налогами облагаются все зоны без исключения: жилые, коммерческие и индустриальные. При этом у игрока есть возможность для каждого типа зон назначать свой налог. Это, кстати, очень удобно. Перейдем к случайным источникам доходов. Это, прежде всего, договоры с соседями. Также довольно часто вам будут предлагать построить на территории города различные здания, которые гражданам могут придтись не по душе. Скажем, тюрьму строгого режима или токсичный завод. Или казино, на которое многие жители города, как ни странно, реагируют не вполне адекватно. Можно самостоятельно учреждать новые источники доходов. Скажем, легализовав азартные игры или организовав платную парковку для машин. Расходы значительно разнообразнее. Прежде всего, мы финансируем множество городских учреждений, без которых никто в городе жить не будет. Это пожарный и полицейский департаменты, школы, университеты, библиотеки, музеи, госпитали, тюрьмы, автобусные, железнодорожные и станции метро. Расходы также можно регулировать по типам организаций: полицейские, пожарные, образовательные, здравоохранительные и транспортные. Кроме того, горожане будут довольно часто требовать финансирования различных программ, поддержку мало нужных организаций и просто просить деньги под дурацким предлогом. Сделать так, чтобы доходы превышали расходы и чтобы при этом все были довольны, довольно сложно, но можно.



Даже если в городе есть все необходимые организации, способные поддерживать соответствующий уровень жизни, жители довольны не будут. Их недовольство — это своеобразная аксиома, к которой довольно сложно привыкнуть поначалу. Недаром в одном из практических советов, приложенных к **SimCity 3000,** говорится примерно следующее: «Симам всегда есть что сказать своему мэру, но это не значит, что вы должны их все время слушать». Это очень полезный совет, но все же уровень недовольства в идеале должен быть минимален. Способов много, но все они стоят денег. Жителям нужны парки, фонтаны, зоопарки и яхт-клубы. Они не хотят, чтобы из окна открывался вид на помойку. Они предпочитают жить близ высоких холмов, на побережье океана и на островах. Им не нравятся аэропорты, тюрьмы строго режима и мусороперерабатывающие заводы. Теперь, по крайней мере, будет понятно, что значит «дорогая зона». В общем, практически ничего нового со времен **SimCity 2000** здесь не появилось, разве что следует уделять несколько больше внимания развитию богатых кварталов и не позволять опускаться стоимости жилых и коммерческих зон ниже среднего. Сделать это не так уж и сложно. Разметьте зону подальше от заводов и помоек. Разбейте рядом большой парк, выкопайте неподалеку пруд и считайте свою задачу выполненной. В дорогих кварталах строятся очень красивые дома и небоскребы. А это весьма важный стимул, если ваша цель — создать красивый город.

Впрочем, жители время от времени умеют быть благодарными. Как и в **SimCity 2000,** когда вы добиваетесь каких-либо успехов











или население города достигает определенной черты, вам в награду предложат построить какое-нибудь сооружение. Иногда бесплатно, иногда за деньги. К таким сооружениям относятся здание городского совета, суд, памятник, гольф-клуб, большой парк аттракционов, университет, космопорт и некоторые другие. Многие из них действительно становятся украшением города, а, значит, и предметом гордости «мэра». Впрочем, сооружений-бонусов часто не хватает для того, чтобы у города появилось свое лицо. В этом случае мы можем совершенно бесплатно построить уникальные здания, существующие в реальном мире. Такие, как Empire State Building, нью-йоркские «близнецы» и Эйфелева Башня. Есть в **SimCity 3000** и Собор Василия Блаженного, что не может не радовать. Выбор необычайно широк. В любом случае на официальном сайте SimCity постоянно появляются новые здания, известные во всем мире. Стоит лишь отметить, что подобных зданий в городе может быть не больше десяти. Зачем они нужны? Во-первых, они повышают стоимость зон. Во-вторых, привлекают туристов. В-третьих, просто украшают город.



Раз уж речь зашла о связи с реальным миром, невозможно умолчать о весьма необычном достоинстве **SimCity 3000.** Дело в том, что среди заранее созданных карт для строительства городов дизайнеры создали карты реальных городов. Вашингтон, Нью-Йорк, Чикаго, Мадрид, Париж, Лондон, Токио — лишь малая их часть. К слову сказать, есть в игре и карта Москвы, довольно точная, но, к сожалению, не совсем полная. Конечно, это подогревает интерес, хотя, конечно, с относительной точностью воссоздать облик соответствующего города лично мне представляется маловероятным. Впрочем, если у кого-то получилось что-либо подобное, то пишите — было бы очень интересно посмотреть.

Почему в **SimCity 3000** так сложно построить город, похожий на настоящий? Да потому, что от игрока мало чего зависит. Да, мы можем отмечать уровень заселения зон. Но при этом в игре начисто отсутствует возможность строительства определенного здания «по желанию». Мы ничего здесь выбрать не можем, и нам остается лишь смотреть на экран, ожидая появления «случайных» зданий, соответствующих типу зоны, уровню заселения и стоимости квартала. Более того, мы не можем сохранить понравившийся нам дом или небоскреб, которые запросто могут исчезнуть, оставив после себя жалкие руины или горы мусора. Кстати говоря, эти руины лично меня достали в первые же минуты игры. Кто бы мог подумать, что они способны настолько изуродовать внешний облик города! Пусть здания исчезают, но зачем оставлять после себя такое убожество? Конечно, простое исчезновение — это нереалистично, а одна модель заброшенного здания (эдакая черная коробка с покосившимися стенками) для множества домов — это реалистично? Более того, лично я готов был бы платить деньги за снос руин, но, увы, этого в **SimCity 3000** не предусмотрено. Посему приходится убирать непонравившиеся объекты вручную. Особенно весело этим заниматься, когда город достигает огромных размеров.

Вернемся к нашим проблемам. **SimCity 3000** изредка позволяет себе вполне ожидаемые сюрпризы, результат которых, к сожалению, почти всегда оказываются очень неожиданными. Например, у каждой электростанции есть срок эксплуатации. И, скажем, через 80 лет одна из них взрывается, а обесточенный город в срочном порядке покидают жители. Казалось бы, решение на поверхности — возьми да построй новую электростанцию! А если денег нет? Тут нам может оказать неоценимую помощь банк, способный предоставить кредит, общая сумма которого не превышает 500,000 баксов. Конечно, в этом случае каждый год придется выплачивать грабительские проценты, но когда остается только эта возможность, ею необходимо воспользоваться. Взрываются также водонапорные башни, водокачки и мусороперерабатывающие заводы. Впрочем, исчезновение электростанции наиболее ощутимо.

Остались знаменитые disasters — пожар, землетрясение, смерч, инопланетяне и бунт. Иногда все вместе. Пожар выглядит намного более цивилизованно, чем в **SimCity 2000,** если горит небоскреб, то видны языки пламени, высовывающиеся из окон домов. Землетрясение ничего особенного собой не представляет. Экран судорожно дергается, многие здания превращаются в гору мусора. Намного привлекательнее выглядит смерч, над которым дизайнеры действительно хорошо поработали. Еще более меня обрадовал бунт. По городу бегают оборванцы, швыряют неизвестно что в небоскребы, отчего последние загораются. Мало впечатляет НЛО. Над городом пролетают невероятно плоские тарелки, время от времени засасывая здания. В общем, все эти disasters в большинстве случаев отключаются в самом начале строительства и запускаются, когда больше нечего делать. Эдакая встроенная мини-игра: разрушь свой город.



Должен сказать, что многое в игре остается непонятным. Многие вопросы напрямую относятся к странной психологии жителей. К примеру, строишь суперквартал. Тут тебе и полиция неподалеку, и парк большой рядом, госпиталь имеется, транспорт на любой вкус — спрашивается, что еще надо? Ну, не едут. Не нравится им что-то. Вроде и вода есть, и район недалеко от городского центра, и какой-нибудь Собор Парижской Богоматери из окна должен быть виден... В чем дело, непонятно. И понять возможным не представляется. Да и еще. Никогда не экспериментируйте с налогами! Страшное дело. Помнится, достиг мой город процветания, несмотря на многочисленные кризисы и долгие периоды застоя. Прибыль огромная — деньги тратить не успеваешь. Решил снять налог сразу со всех зон. Неожиданно понизился спрос на жилые зоны, прекратился рост коммерции, а индустрия, и доселе не особенно радовавшая глаз, теперь стала представлять окончательно жалкое зрелище. Ага, думаю, понял, высокие налоги — престиж города. Подождал пару лет для очистки совести и поднял их слегка... Что тут началось! Никакой смерч, неожиданно объявившийся в центре города, не способен причинить столько вреда, сколько причинило эта невинное обложение налогами. Подождал еще пару лет, вернул налоги на изначальный уровень. Никакого эффекта. Короче говоря, рекомендую понижать налоги тогда, когда того требуют ваши жители, а повышать — исключительно после положительных консультаций с финансовым директором.

Конечно, несмотря ни на что, самые большие и заметные достижения в **SimCity 3000** носят чисто визуальный характер. Прежде всего, поражает диапазон масштабирования. Можно разом увидеть весь огромный город, над которым медленно плывут облака. Можно разглядеть модели машин и одежду Симов. В последнем случае серьезно ухудшается изображение зданий. Можно разглядеть город с четырех сторон. Угол обзора менять нельзя. В качестве одного из самых главных игровых достоинств разработчики называли симуляцию жизни на улицах города, которая визуально доступна игроку. Да, действительно можно посмотреть, что делают жители и куда направляются машины. Да, около школ ездят желтые автобусы, вокруг военной базы разъезжают бронетранспортеры, а мимо свалок катятся грузовики с мусором. Да, можно увидеть, как полицейские гонятся за преступником, как физкультурники (поначалу принятые за умалишенных) машут руками, а детишки катаются на скейтбордах. Но при этом сложно отделаться от впечатления, что все это понарошку. Ведь машины время от времени появляются ниоткуда и столь же случайно исчезают. А люди похожи на обычные декорации — с ними нельзя поговорить, нельзя выяснить, чем они довольны и чего хотят, нельзя узнать, кто они такие, в конце концов. Конечно, **SimCity 3000** — это не Caesar III. Город огромен, понятно, что невозможно создать модели поведения для многих тысяч виртуальных горожан. И, вместе с тем, это было разочарованием... Впрочем, нельзя сказать, что данный аспект игры начисто лишен функциональности. К примеру, проследив за дорожным движением, можно выяснить



причины пробок на дорогах. Хотя полностью полагаться на свое зрение тоже нельзя...

Интерфейс прост и забавен. Удачно реализована бегущая строка сообщений, заменившая газеты из **SimCity 2000.** Сообщения бывают полезные и бесполезные. Бесить, впрочем, могут и те, и другие. Когда, к примеру, взрывается единственная электростанция, нам приходится читать издевательское: «Ба-Бах! Весь город без электричества! Эксперты предупреждают, что это только начало...» Или когда соседи достают нас бесконечными предложениями ненужных сделок... О бесполезных сообщениях вряд ли стоит говорить более подробно. Порой смешно, значительно чаще — глупо. Теперь очень просто стало строить линии метро. Если в **SimCity 2000** они самым непосредственным образом спутывались с водопроводными трубами, то теперь разработчики решились для метро сделать отдельный экран.

Что в **SimCity 3000** плохо? Во-первых, по непонятным причинам значительно сложнее стало строить мосты. Теперь приходится подгонять оба берега под определенную высоту — почему это не делается автоматически, непонятно. Во-вторых, очень много багов связано с трехмерностью территории. Попробуйте провести водопровод на вершину холма и вы меня поймете. Довольно весело строить дороги вдоль берега — более нелепый результат просто невозможно себе представить. Про убожество под названием Abandoned Building я уже все рассказал. Кому-то может показаться странным то, что я скажу, но на самом деле несколько надоедает заниматься одним и тем же делом в самом начале строительства города и в конце. «Размечаем» зоны, «обводим» дорогами, «тянем» трубы, «строим» полицию, госпиталь, парк... Самый сложный момент в игре — взрыв первой электростанции, когда прибыль остается очень маленькой, а жители недовольны решительно всем. Дальше все становится проще, и даже пожары и НЛО вызывают не особенно много сложностей у опытного игрока.

Итак, что мы имеем в результате? А в результате мы имеем **SimCity 3000.** Это шутка, но совсем не смешная для тех, кто ее понял. Игра, вне всяких сомнений, классная. Просто я ее уже видел. Более того, играл. Из **SimCity 3000** революции не получилось. Хотя, возможно, это далеко не так плохо, как может показаться в начале. Трехмерный SimCity с микро-менеджментом все еще плохо представляется. А потому скачивайте с официального сайта Architect Building Tool набор новых зданий и наслаждайтесь, поскольку ничего лучшего в этом жанре мы не увидим еще очень долго.

СИ



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	глобальная turn-based стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Firaxis Games
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 32 MB RAM, Win'95
ОНЛАЙН:	www.ea.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Civilization 2, Call to Power

Sid Meier's Alpha Centauri

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

AC — заметный шаг вперед по сравнению с Civilization, и не осознать это невозможно. Не очередная версия, не спекуляция старых идей, а полноправное продолжение.

Firaxis Games во главе с Сидом Мейером в очередной раз доказали всему миру, что в игры надо просто играть. Не смотреть, не изучать, не проходить, а именно играть. Вместе с **Alpha Centauri** вернулись старые, почти забытые ощущения. Когда часами просиживаешь перед монитором не по привычке и не потому, что нечего делать, а потому что иначе никак нельзя. Однако в этой статье мне придется обойтись без громких слов. Привычные оды здесь были бы неуместны. Ведь славить **Alpha Centauri** — все равно что расписывать достоинства Тетриса. Игра ради игры — единственная достойная цель, единственный неоспоримый плюс.

Иной разочарованный читатель наверняка будет недоумевать, что же такого особенного было найдено в **Alpha Centauri**. Почти нелепые юниты на красно-буром фоне. Куча текста. Громоздкий интерфейс. Ролики, и те проигрываются чуть ли не на четверть экрана. Как в ЭТО можно играть?.. В Civilization была, по крайней мере, реальная историческая основа. А тут — малопонятное гипотетическое будущее... Чудовищные названия наук, технологий и юнитов... И так далее. Спорить с таким читателем я не буду. Лишь предупрежу, что игра рассматривалась совсем с других позиций. **Alpha Centauri** — не смесь графики и звука, сюжета и концепции, оригинальности и интерфейса. Ее невозможно упоминать вместе с десятками последних пусть даже и не самых плохих игр. Шедевр, короче говоря...

Об **Alpha Centauri** начали говорить еще во времена первой части Civilization. Поскольку игра заканчивалась запуском космического корабля с колонистами к ближайшей звезде Солнечной Системы, желание Сида Мейера создать логическое продолжение для всех было очевидностью. Впрочем, для начала Microprose решила выпустить бледноватый римейк невероятно популярного хита, немногим от него отличавшийся. Потом случилась донельзя веселая история с лицензией на торговую марку Civilization, которая в результате оказалась в руках Activision. Соответственно, еще через какое-то время стало известно, что новоиспеченная Firaxis под руководством самого Сида Мейера разрабатывает **Alpha Centauri**, а Activision, которой ничего больше не оставалось делать — Civilization: Call to Power. Получится ли у Activision сделать третью часть знаменитого хита, которая могла бы стать такой же популярной, неизвестно, но вполне вероятно. Залог успеха — ничего по большей части не изменять — разработчики усвоили вполне неплохо. Но если Civilization: Call to Power добьется успеха лишь потому, что его исправно добивались ее предшественники, то **Alpha Centauri** — это тот самый «шедевр от Сида Мейера», который невозможно спутать ни с чем другим. Справедливости ради, стоит сказать, что сам Мейер к разработке имеет все же косвенное отношение, руководил созданием игры его ближайший соратник Брайэн Рейнольдс (Brian Reynolds), но достаточно того, что в **Alpha Centauri** реализованы хоть несколько идей гения игровой индустрии.



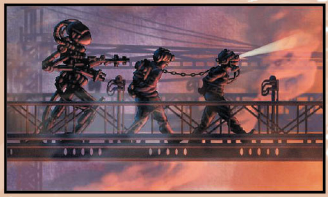


Уверен, что для многих самым волнующим был вопрос об оригинальности **Alpha Centauri**. Насколько Firaxis удалось отойти от стереотипов Civilization? Каким образом можно создать новую игру, воспользовавшись старыми принципами gameplay? И, в общем-то, поначалу можно легко разочароваться. «Все то же самое, только, вдобавок, еще и много непонятного», — таково будет первое мнение. Осознание того, что **Alpha Centauri** не только оригинальна, но и обладает целым рядом достоинств, не свойственных обычным играм, приходит лишь через несколько часов. А в эти часы на экране монитора происходят чрезвычайно интересные вещи...

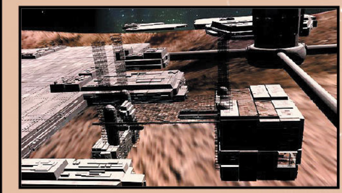
Начинается все с жизнерадостного ролика, в котором изображена незавидная судьба человечества. Войны, преступность, экономический кризис, экологическая катастрофа... В общем, весь смысл сводится к фразе, которую не устает повторять один известный в народе геймер: «Так жить больше нельзя». И, стало быть, надо осваивать одну из планет в системе Альфы Центавра, куда и послан космический корабль с колонистами. Цель проста и ясна: построить цивилизованное общество, не повторив ошибки землян. Ну, а поскольку средства для достижения этой благородной цели могут быть очень разными, колонисты разделились на шесть фракций, отличающихся друг от друга политическими взглядами. У каждой фракции есть свой предводитель, и фактически игрок должен ассоциировать себя с одним из них в процессе игры.

...Экологическую фракцию (Gaia's Stepdaughters) возглавила прекрасная Deirdre. Ее последователи считают, что достичь прогресса в построении идеального общества можно лишь в гармонии с природой Планеты, предпочитают преимущественно растить леса, всячески избегая индустриального развития. В политическом отношении это обычно одна из наиболее миролюбивых фракций, военного потенциала которой, впрочем, хватает не только для обороны. Названия баз отличаются прямо-таки вычурной поэтичностью: Высокий Сад, Последняя Роза Лета, Песня Планеты, Цветок Океана и т.д.

Пацифистская фракция (Peacekeeping Force) — организация с точки зрения принципов довольно странная. Начнем с того, что ее предводитель Лал внешне сильно напоминает известного террориста Бен Ладена. И ведет себя порой соответствующе. Его хитрые политические провокации оказываются причиной жестоких войн, в то время как он успевает первым воспользоваться их результатом. Начать же войну против брата Lal'а, значит, увязнуть в трясине переговоров и оказаться в центре политических интриг под маской антимилитаристских настроений. Названия баз всегда начинаются с аббревиатуры U.N. и всегда циничны: Суд Справедливости, Социальный Совет, Высокое Полномочие...









Академик Прохор Захаров (Prokhor Zakharov) возглавляет научную фракцию (University of Planet). Политические взгляды, как правило, отличаются беспринципностью. За новую науку фракция готова начать войну с сильным противником, сотрудничество с которым может оказаться значительно выгоднее. Названия баз так или иначе связаны с Россией: Zvedny Gorodok, Academgorodok, Pavlov Biolab, Korolev Center, Budushii Dvor... Судя по всему, за время долгого путешествия Прохор русский язык слегка подзабыл...

Сантьяго — лидер фракции спартанцев. Преследуемая цель: захват власти на Планете. Средства: сильная армия, постоянные боевые действия. Мирные отношения используются в основном для создания военных альянсов. Политика, в отличие от фракции Лала, весьма прямолинейна. Во время переговоров Сантьяго всегда стремится что-либо получить, ничего при этом не потеряв. Часто занимается политическим терроризмом: требует ресурсы, угрожая военными действиями. Названия баз, соответственно: Бункер 118, Тренировочный Лагерь, Форт Выживания...

Фракция религиозных экстремистов представлена в качестве The Lord's Believers под руководством Мириам. Фундаменталисты отличаются редкой принципиальностью. Раз объявив врагом одну из фракций, Мириам вряд ли когда-нибудь заключит с ней мир. В войне с каким-либо противником эта фракция использует, как правило, весь

ДОСТОИНСТВА
Необычайная глубина игрового процесса, абсолютная оригинальность, политическая модель.

НЕДОСТАТКИ
Недоработки в интерфейсе.

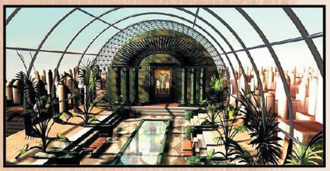
РЕЗЮМЕ
SID MEIER'S!

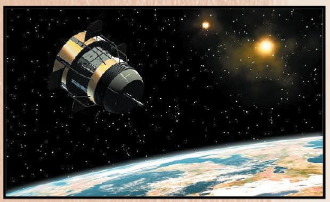
9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



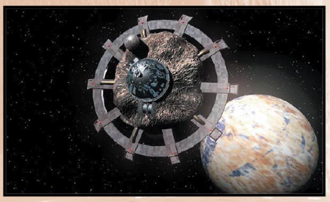














военный потенциал. Но Мириам может оказаться не только опасным врагом, но и надежным другом. По крайней мере, политические извороты Лала (и не только Лала) в этом случае отличаются крайней неэффективностью. Названия баз более всего походят на названия религиозных сект: Дети Бога, Новый Иерусалим, Глас Бога, Прощение Отца, Святой Огонь...

Фракция Human Hive под мудрым руководством диктатора Янга считает, что идеальное общество можно построить, лишь полностью контролируя все стороны его жизни. Социалистический эксперимент на Планете подразумевает также закрытую внешнюю политику и захват власти на Планете. Обычно Янг создает мощное государство с сильной армией, но компрометирует себя перед другими фракциями действиями, вполне обычными для диктатора. Названия баз также полностью соответствуют идеологии: Тоннели Социализма, Великий Коллектив, Коммунальная Связь...

И, наконец, индустриальная фракция Morgan Industries под предводительством Моргана не мыслит идеальное общество вне сильной экономики. Развитие промышленности, всего того, что способно приносить материальные блага — главная цель фракции. Политическая деятельность Моргана направлена на извлечение коммерческой выгоды. При наличии перспективы охотно ведет и военные действия. Названия баз всегда включают в себя имя лидера фракции: Индустрии Моргана, Шахты Моргана, Торговый Центр Моргана, Студия Моргана...

Надеюсь, не сильно утомил читателя подобным описанием фракций. Но не случайно рассказ об игре начинается именно с него. Просто очень хочется, чтобы разница между Civilization и **Alpha Centauri** сразу стала понятна. Игровой процесс заключается не только и не столько в строительстве баз, научном развитии, исследовании территории и войнах. Фирменный знак **Alpha Centauri** — политическая модель, заключающаяся не только в разнице между фракциями. Не углубляясь, о политике в игре можно говорить лишь примерами. Вот лишь один из них. При наличии связи сразу со всеми лидерами можно провести выборы во Всепланетный Совет. Количество голосов в данном случае зависит от развития, количества баз, их размера и некоторых других параметров. Победа на выборах предоставляет ряд преимуществ, и самое важное из них — контроль над лидерами всех фракций. Представьте себе другую ситуацию. Вам необходимо, скажем, понизить уровень моря. В **Alpha Centauri** такое вполне возможно. Однако желания одного игрока мало, необходима поддержка большинства лидеров фракций (здесь каждая фракция обладает только одним голосом). Далее вариантов развития событий невероятное множество. Если вы являетесь председателем Всепланетного Совета, и ваше предложение поддерживает большинство, то никаких сложностей с понижением уровня моря не возникнет. Если вам не удалось занять высокий пост, и вас поддерживает большинство (за исключением одной фракции), то председатель Всепланетного Совета имеет право наложить вето на почти принятое решение. Если же за решение голосует абсолютное большинство, то председатель этого права лишается. При этом в частных переговорах можно попробовать купить голоса лидеров, и если вы находитесь с ними в хороших отношениях, то, пожертвовав чем-либо, этого можно добиться. Это — лишь верхушка айсберга. Впрочем рассмотреть даже самые основные политические ситуации просто нереально, в этом отношении **Alpha Centauri** уникальная игра. Еще несколько слов о фракциях. Каждая из них обладает своими уникальными возможностями и столь же уникальными проблемами. Это не значит, однако, что поведение лидеров фракций всегда будет соответствовать составленным мной характеристикам. Любой может оказаться в ситуации, которая заставит действовать нетипично. Очень многое также зависит от того, насколько выбранный общественный строй эффективен с точки зрения научного развития, военных действий, роста населения на базах и многого другого. Схема политических отношений невероятно логична, но в то же время довольно сложна. К ней, однако, мы вернемся чуть позже.

Исследование территории, знаменитый exploring, как и прежде, занимает значительную часть игрового процесса. Мир **Alpha Centauri**, впрочем, сильно отличается от мира Civilization. Изометрической проекцией нынче мало кого удивишь, однако трехмерная поверхность все еще остается большой редкостью в подобных играх. При этом вожделенное 3D не имеет большого функционального значения, преследуя, по большой части, чисто эстетические цели. В любом случае то, что данный участок территории является частью возвышенности, мы узнаем не из схематичного рисунка, а из реального изображения. Конечно, джомолунгм с движком **Alpha Centauri** сделать невозможно, но все же... При этом гипотетическая планета вовсе не красная пустыня, как предполагалось ранее. Здесь есть леса, моря, джунгли, реки... Красной ее делает загадочный фунгус (fungus), представляющий собой не то плесень, не то огромные заросли грибов. Фунгус сильно затрудняет передвижение юнитов, и без открытия специальных технологий не позволит построить базы или дороги.

Невозможно не рассказать и об аборигенах планеты — разумных червях (mind worms). Авторы **Alpha Centauri** упорно называют их aliens (чужие), хотя чужими в некоторой степени являются как раз сами колонисты. Черви способны наносить пси-

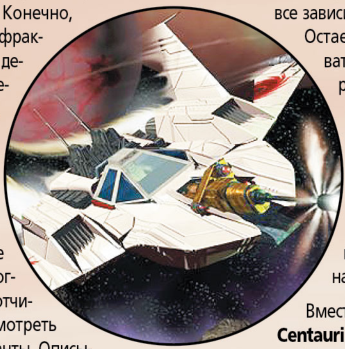


атаки, действие которых сильно отличается от обычных типов атак. Здесь наиболее важным понятием становится мораль юнитов, и при благоприятных условиях существует возможность подчинить «чужих» себе. В общем, всевозможные виды червей разумных в **Alpha Centauri** играют ту же роль, что играли разные дикари и банды в Civilization.

Строительство баз и дальнейшее их благоустройство также мало чем отличается от стандартов Civilization. Строго говоря, что-либо новое здесь придумать довольно сложно. После строительства базы специальный юнит позволит соорудить около нее фермы, шахты, дороги, солнечные батареи и еще множество весьма полезных приспособлений. Осталась также возможность создания различных построек в самих базах. Вот только посмотреть на них никак нельзя. А потому приходится полагаться лишь на подробное описаний зданий и свое воображение. Практически каждая постройка способна реально облегчить жизнь во всем государстве или, по крайней мере, на одной базе. Кстати говоря, отныне игроку подвластна не только суша, но и обширные водные пространства. Специальные морские юниты делают возможным строительство баз на воде! Впрочем, их развитие мало чем отличается от «наземного».

Однако даже этот столь мало изменившийся аспект игры весьма оригинален. Дело в том, что Firaxis вняла просьбам тысячей фанатов и реализовала в **Alpha Centauri** систему границ, которые визуально отражаются в игровом процессе. Технология проста: каждой базе выделяется строго определенная территория, ограниченная пунктирной чертой. Стоит ли говорить о странном азарте, о совершенно новых принципах игры, о политической подоплеке почти революционного нововведения? К примеру, базы теперь строятся вплотную к границе, чтобы досадить своему противнику, теряющему таким образом свою землю. Соответственно, теперь сразу становится понятно, находится ли вражеский юнит на нашей территории или нет, существует ли военная угроза или нет. Ведь фракции, находящиеся с вами в нейтральных отношениях, никогда не нарушат границы без особых на то причин. Размер территории — это также один из основных показателей благосостояния государства.

Вновь вернемся к дипломатии. Система переговоров с другими лидерами фракций изменилась не существенно, однако обрела множество дополнений, играющих реальную роль в игре. Какие же новшества появились здесь? Прежде всего, следует отметить, что сильно осложнились межгосударственные отношения. Разумеется, прежде всего, соседи могут быть нейтральны к вашей фракции. В этом состоянии проще всего объявить войну, не теряя авторитета перед другими лидерами. Мирные отношения позволяют вести, в общем, более результативные переговоры, обмениваться науками, покупать голоса и выяснять новые подробности о других фракциях и т.д. Можно также заключить альянс. В этом случае юниты могут безболезненно передвигаться по территории союзника, находиться в непосредственной близости с его боевыми единицами и даже заходить в союзные города. Полагаю, про войну между фракциями много рассказывать не надо. Приятно радует и разнообразие различных реплик. Конечно, для каждого лидера фракции существует около десяти различных эпитетов, но не в эпитетах, собственно говоря, дело. Дело в богатстве выбора, в богатстве возможностей. Во время переговоров я, к примеру, не ощущал каких-либо ограничений — разработчикам удалось предусмотреть практически все варианты. Описывать каждый из них не буду. Стоит вспомнить хотя бы возможность требовать сдачи города у противника в обмен на прекращение военных действий. Или — под проценты давать деньги взаймы.



Кстати, о деньгах. Их нет. И всякое упоминание о них следует считать чисто случайным. В далеком будущем останется единственная ценная валюта — энергия. В **Alpha Centauri** ее можно получать самыми разными способами. Доход приносят все без исключения базы. Энергию можно получить в случае благоприятного исхода голосования по соответствующему пункту. Довольно часто энергия предлагается за науку или за военную помощь. Кроме того, игрок получает определенное количество энергетических единиц, уничтожая червей. Зачем нужна энергия? Во-первых, это еще один показатель благосостояния государства. Во-вторых, ее можно использовать для ускорения производства юнитов. В-третьих, энергия совершенно незаменима в переговорах с лидерами фракций.



Несколько слов о науках. Научное развитие не такое прямолинейное, как в Civilization, выбирать науку для того, чтобы ее открыть, в **Alpha Centauri** не нужно. По-моему, это замечательно. Хотя основной принцип исследования новых технологий все же довольно прост. Существует четыре направления, в которых можно производить открытия: территориальные исследования (Explore), военные технологии (Conquer), благоустройство баз (Build) и общая научная ветвь (Discover). Выбрать можно одно, два, три или четыре сразу — все зависит от одного желания. Остается лишь позавидовать фантазии дизайнеров, реализовавших огромное количество гипотетических технологий будущего в **Alpha Centauri**. При этом каждая из них вполне правдоподобна и обоснована.

Вместо чудес света в **Alpha Centauri** появились секретные проекты. Принцип действия практически ничем не отличается, стоит особо отметить лишь то, что их очень много.

Юниты. Возможно, вы удивитесь, но общее их количество не превышает десяти. И, с другой стороны, юнитов бесконечно много. Идея опять-таки проста. У каждого типа юнитов существуют определенные стандарты, касающиеся их характеристик, способов применения, а также внешнего вида. С открытием новых технологий они частично изменяются. Соответственно, в нашем распоряжении оказываются как бы новые юниты. Следует также отметить возможность самостоятельного конструирования принципиально новых боевых единиц.

Alpha Centauri не была бы «шедевром от Сида Мейера», если бы не великое множество случайностей, возникающих по ходу игры. Взять то же повышение уровня моря, последствия которого предусмотреть просто невозможно. Или, скажем, внезапный рост солнечной активности Альфы Центавра, во время которого невозможно связаться с другими лидерами фракций. Глубина игрового процесса кажется невероятной. По крайней мере, после нескольких недель непрекращающихся «сеансов» **Alpha Centauri** я с удивлением обнаружил, что чтобы постичь все тонкости gameplay, понадобится, по крайней мере, полгода. Именно поэтому даже просто перечислить в статье «из чего сделан игровой процесс» невозможно. И именно поэтому я не написал о бунтах андроидов и способах их подавления, о применении оружия, не предусмотренного конвенцией, и его последствиях, о конкретных достоинствах и недостатках каждой фракции, о множестве настроек, о том, как приобрести международный авторитет и о много другом.

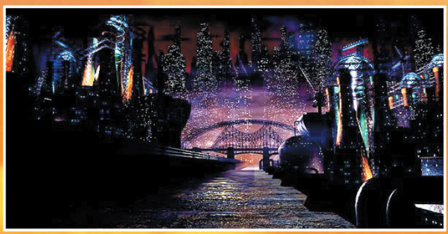


Перейдем к статистической информации. Десяток сценариев, «реальная» карта Планеты, возможность генерировать новые карты — в общем, не хуже и не лучше, чем в Civilization. AI ничем особенным не выделяется. Не могу сказать, что играть сложно. Бывают, конечно, напряженные моменты, но, в целом, в этой области революции не произошло. Если, конечно, забыть на время о переговорах, в которых лидеры фракции ведут себя более чем достойно. Конечно, если для кого-то игра слишком проста, можно попробовать изменить уровень сложности — результат превзойдет ожидания.

Об интерфейсе стоит поговорить отдельно. Если Activision планирует в Civilization: Call to Power для вящей простоты ввести два режима управления, мини- и макроменеджмента, то Firaxis решила проблему, пожалуй, изящнее. Практически все юниты можно автоматизировать, включая и те, что благоустраивают базы. При этом не могу сказать, что ведут они себя глупо. Конечно, игра в этом случае теряет частичку привлекательности — смотреть, как по карте бегают юниты, вроде бы свои, а, может быть, и нет — не так интересно, как управлять ими самому. Хотя в определенных случаях автоматизация может оказаться вполне разумным шагом. Строительство на базах также можно автоматизировать, используя при этом четыре знакомых направления — build, conquer, discover и explore. По идее, должны строиться соответствующие юниты. Правда, в версии, присланной Electronic Arts, заметны некоторые недоработки режима автоматической постройки, когда выбираешь какое-то вполне определенное направление, а на базе строится юнит, ни коим образом к нему не относящийся. Впрочем, если оценивать интерфейс в целом, то можно сказать, что что-либо проще сделать было бы просто невозможно. Конечно, значительная часть информации содержится в многочисленных текстах, и если вы хотите получить от игры максимум удовольствия, то их придется читать. В противном случае **Alpha Centauri** превращается в шахматы, в которых действия сводятся к интуитивному перемещению юнитами и таким же бездумным операциям с малопонятными символами и таблицами. Так что знание английского языка в **Alpha Centari** может сослужить хорошую службу.

О графике практически все уже было сказано. Лишний раз хотелось бы отметить спецэффекты и необъяснимо-привлекательную палитру воды. Трехмерность — еще один козырь, который разработчики, наверное, полностью использовали в **Alpha Centauri**. В остальном все более-менее обычно. Для фанатов добавлю, что 3D-акселераторов игра не поддерживает.

Время подвести итоги. Вряд ли **Alpha Centauri** не оправдала чьих-либо ожиданий. Это заметный шаг вперед по сравнению с Civilization, и не осознать это невозможно. Не очередная версия, не спекуляция старых идей, а полноправное продолжение. То, что должно было быть в результате. **Alpha Centauri** — игра, которой хватит на все то время, пока мы не получим очередной «шедевр от Сида Мейера». **СИ**





ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	симулятор охоты
ИЗДАТЕЛЬ:	Wizard Works
РАЗРАБОТЧИК:	Action Forms
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-90, 16 MB RAM, Win'95
ОНЛАЙН:	www.wizworks.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	серия Deer Hunter

Carnivores

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Игра большими претензиями, но не до конца продуманная. Красивая, но пустоватая. Общая мысль необычайно проста: «убийца» Trespasser'а промахнулся.

Между прочим, лидирующие позиции в американских чартах последних месяцев занимают малоизвестные в России игры серии Deer Hunter от GT Interactive. Почему симулятор охоты среднего качества снискал бешеную популярность, остается только догадываться. Скорее всего, массовый американский пользователь жаждет от игры вовсе не новейших графических технологий и даже не оригинальной концепции, а простоты. И, желательно, невысокой стоимости. Возможно, в этом и кроется причина коммерческого успеха серии Deer Hunter, успеха, который теперь никак нельзя назвать мимолетным.

С другой стороны, мы имеем более известный, но столь же не популярный в России Trespasser. Невероятно оригинальный, представляющий собой самые незаурядные игровые технологии, он, однако, остался непонятым. Игра, в которой жертвой был представлен игрок, а вовсе не многочисленные динозавры, живущие своей собственной жизнью, опередила время. Впрочем, особо разочарованным теперь можно порекомендовать альтернативный вариант в виде **Carnivores**, эдакий Deer Hunter с динозаврами.



В **Carnivores** нет ни сложной физической модели, ни каких-либо жанровых изысков. Здесь нет уровней и даже нет врагов. Есть довольно простая цель: стрелять по определенным видам динозавров. В сущности, это все. Игровой процесс своей бесхитростностью сильно напоминает разные виртуальные рыбалки, в которых все сводится к ожиданию, помноженному на случайность. И если в Trespasser многих не устраивало, что от динозавров в большинстве случаев приходилось убегать, то в **Carnivores**, как правило, убегают они.

ДОСТОИНСТВА
Отличная графика, попытка представить доисторическую картину мира.

НЕДОСТАТКИ
Непродуманный игровой процесс, слабый AI.

РЕЗЮМЕ
Отличный способ расслабиться.

6.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

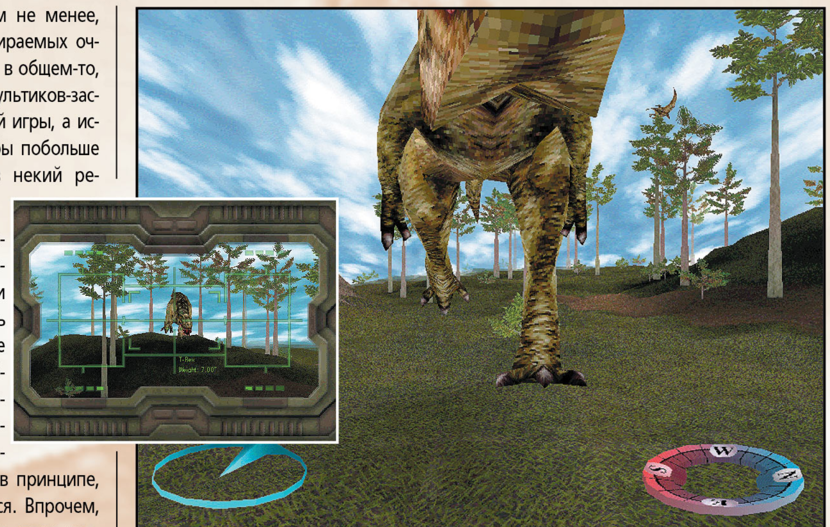
Итак, игрок выступает в роле межпланетного охотника за динозаврами. Впрочем, на этом экзотика заканчивается, так как динозавры своими повадками мало чем отличаются от зайцев, а тиранозавры — волков. Первоначально нам доступны три планеты из шести, но этого, в принципе, вполне достаточно, учитывая огромный размер каждой территории и заметное топографическое разнообразие. Охотиться можно только на один определенный вид динозавров из семи, специально предназначенных для этой цели. Поэтому перед высадкой на какую-либо планету вы выбираете наиболее приемлемый объект своей охоты. Вообще динозавры отличаются друг от друга четырьмя характеристиками: зрением, слухом, чутьем, а также зоной поражения. Не считая, разумеется, внешнего вида и таких второстепенных вещей, как образ жизни, вес или размер. Далее игрок волен начать непосредственную охоту или перейти в режим наблюдения, дабы получше разобраться в привычках и повадках динозавров. К слову сказать, последнее довольно бесполезное занятие, поскольку **Carnivores** в этом смысле далек от Trespasser. Но об этом позже.

Если вы решили поохотиться, то вам еще предстоит выбрать вид оружия и снаряжение. Принципиальное внимание следует уделить снаряжению, использование вспомогательных предметов, наподобие запаха прикрытия, камуфляжа и радара, хоть и способно существенно облегчить жизнь игроку, но, тем не менее, уменьшает количество набираемых очков. А в **Carnivores** играют, в общем-то, не ради несуществующих мультиков-заставок и даже не ради самой игры, а исключительно для того, чтобы побольше набрать очков, установив некий рекорд...





После этого игрок оказывается в произвольном месте выбранной территории и может, собственно, начать охоту за динозаврами. Но не за всеми, а только за выбранным предварительно видом. Точно идентифицировать особь можно с помощью бинокля, который, в принципе, ни на что другое не годится. Впрочем, внешних отличий, к счастью, тоже хватает. Между тем, по территории бродят разные доисторические зверюшки, в небе летают ближайшие родственники птеродактилей, так что скучать не приходится. С другой стороны, если авторы игры всерьез полагают, что в **Carnivores** хорошо смоделированы повадки динозавров, то рискну лишний раз напомнить о Trespasser. Травоядные ходят и лениво щиплют невидимую травку, при виде охотника стремительно убегают. Хищники, в целом, от травоядных отличаются не многим, за исключением того, что они с радостью бросаются нам навстречу и щиплют не травку, а охотников. Основные принципы охоты банальны до такой степени, что о них почти нечего писать. Обнаружив определенный вид динозавра, стреляем в определенное место, идем на поиски следующего... Так, пока не кончатся боеприпасы, ограничение которых оказывается основополагающим в игровом процессе. Разумеется, все не так просто. Едва завидев (учуяв, услышав) охотника, динозавры убегают прямо-таки со страусиным проворством. Особенно смешно смотреть, как улепетывает неповоротливая на первый взгляд многотонная громадина, одинаково быстро забираясь на крутые горы и спускаясь с них. Как я уже говорил, существенно облегчить охоту может дополнительное снаряжение. Запах прикрытия позволит игнорировать индикатор направления ветра, камуфляж даст возможность подкрасться к динозавру как можно ближе, а радар избавит от необходимости полагаться на случайность, часами слоняясь по территории в поисках необходимой особи. С другой стороны, реальную помощь может оказать специальный манок: на оглушительный рев обязательно кто-нибудь прибежит. Отстреляв положенную порцию боеприпасов, охотник эвакуируется и в основном меню проверяет количество набранных очков, пройденное расстояние и прочие маловажные вещи. При желании можно побегать в помещении, заставленном чучелами убитых монстров. Но, поскольку игровой процесс не особенно балует нас разнообразием (как, впрочем, и любой симулятор охоты или рыбалки), мы вновь выбираем планету, объект охоты, оружие, снаряжение и вновь весело бегаем, изредка постреливая.

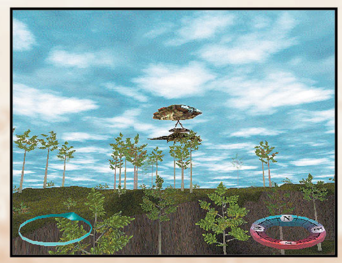


Carnivores — игра неплохая. После тяжелого дня можно замечательно расслабиться, побегав с ружьишком по симпатичным джунглям не больше получаса. Но, если игра претендует на большее, а, скорее всего, так и есть, то позволю себе перечислить многочисленные неувязки игрового процесса. К примеру, в менюшках, описаниях динозавров очень часто встречаются намеки на то, что у каждого животного своя линия поведения, свои инстинкты и так далее. Между тем, в игровом процессе это обнаружить порой просто невозможно. В одном из описаний аллозавров в менюшке сказано: питаются травоядными. Минут двадцать погонявшись за хищником в режиме обзора, я так и не нашел подтверждения этим словам. Зато, прошу обратить внимание, охотников это чудовище лопает с большим удовольствием. Почему пресловутые травоядные игнорируют двухтонного аллозавра, наступающего им на хвост, но бросаются наутек от охотника? По этим и многим другим причинам динозавры более всего напоминают неких роботов, запрограммированных на определенные действия. Игровой процесс изобилует подобными странностями, которые можно было бы посчитать условностями, не будь **Carnivores** симулятором.

Наконец, совершенно непонятно, почему так нелепо сделана карта территории. Прежде всего, понять, в какую сторону мы смотрим, на карте можно, лишь передвигаясь в эту сторону. Во-вторых, очень хотелось бы знать, зачем она такая большая и отчего загораживает все остальное. Пусть карта будет маленькая и постоянно находится в своем верхнем правом углу — единственное желание по поводу игрового интерфейса.







Что касается графики, то тут создатели Chasm могут считать свою задачу выполненной: Trespasser с точки зрения внешних красот тут рядом не стоит. Действительно, впечатляет. Особенно радуют деревья, которые чуть ли не впервые в трехмерной игре сделаны действительно реалистично. Полигонные динозавры «собраны» довольно простенько, их анимация однообразна. Здесь стоило бы лишь отметить, что, если усыпить динозавра, воспользовавшись транквилизаторами, то будет видно, как он дышит. Великолепен туман, который в **Carnivores** выглядит как-то совсем иначе, чем в других играх. Облака на небе отбрасывают тени. В остальном все более-менее обычно: вода, спецэффекты, текстуры на земле...

В общем, игра получилась довольно странная. С большими претензиями, но не до конца продуманная. Красивая, но пустоватая. Общая мысль необычайно проста: «убийца» Trespasser'а промахнулся. Сделав ставку на графическую и игровую насыщенность, разработчики забыли о должной глубине gameplay. В результате чего получился вполне достойный преемник Deer Hunter. Любителям простоты посвящается.

СИ

Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Parsoft int.
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), Direct3D-совместимая видеокарта (лучше с 3Dfx), 28,8K модем, Win'95
ОНЛАЙН:	www.activision.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	EAW, WWIIFighters, MSCFS

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Хотели как лучше, а получилось как всегда...

...бабушка, бабушка, а кто это летит? Это демоны над Европой летят и кричат? Ой, бабушка, страшно. Просто ужас какой-то.

Сырые продукты **Activision** делать умеет. Причем иногда сырые настолько, что плакать хочется — вроде, все могло бы быть так хорошо... Хотели как лучше, а получилось как всегда (хотя могло бы быть и хуже). Ну да ладно, обо всем по порядку. Притащил я компакт с «Демонами» домой, запустил и...



Первое, что настораживает меня в **SDOE** — скверное качество звука в заставке. Ну неужели **Activision** не смогла позволить себе прилично его оцифровать? Почему в наше время вступительный мультик (он, кстати, занудный до чертиков — до конца я его ни разу так и не досмотрел) к серьезной игре нужно озвучить так, мягко говоря, средненько? Ну, ладно, спасибо, что не использовали PC спикер — было бы еще страшнее.

Ладно, что у нас тут за менюшки? Угу: pilot — залезаю, вписываю свое имя, выбираю сторону — пусть будет Британия. Хм: options — выставляю единственный малопонятный, но явно ответственный за реализм слайдер «Skill» на максимум. Ага: Scramble! Во, то, что надо, быстрый старт! Так, что тут? Боевая задача: враг на пять часов — коротко и ясно, вполне по-нашему. А еще что? Имя мое (да я его и сам помню!), нация — Британия (знаю, сам только что выбрал), театр военных действий — Африка, и... эскадрилья. #229. А самолет мне выбрать не дадут? А полезную нагрузку? Похоже, что нет. Ну, ладно. Нажимаю Fly, и...

...О, Боже! В каком месте у меня сидит надпись, которую я вот уже две с половиной минуты созерцаю на экране: «**Terrain may require several minutes to load when entering a new theatre**»! Это что, каждая загрузка так долго длится? С ума сойти можно.

Ура! Загрузилось. Я в Африке. В самолете. Пытаюсь, не вылезая из кокпита, понять, в каком. Сразу же бросаются в глаза до безобразия размазанные приборы, на которых вроде бы и можно что-то разобрать, но только с большим трудом. Странно: вроде бы «**Typhoon**», только приборов маловато как-то. Включаю первую попавшуюся внешнюю камеру... Так и есть! «**Typhoon**»! А вон внутри я сижу! Все, начинаю крутить камерой.

Через несколько секунд обнаруживаю парадоксальную вещь: снаружи, через стекло кокпита, приборы читаются приличней, чем из самого кокпита. Это не упрек разработчикам, это констатация факта. Странно...

Ну, ладно. Вернувшись в кабину, вспоминаю, что там еще были какие-то враги на пять часов. Ну, кто под руку попадется? Решаю использовать режим **padlock**, чтобы их отыскать. Врубаю его, попутно оглядываю окружение. Земля выглядит немного кисло. Все желтое и какое-то размазанное, высоту полета на глазок определить тяжеловато. Мало того: включенный **padlock** при любом движении самолета дико искажает все вокруг, как в кривом зеркале. Кроме того, когда умудряешься-таки развернуть машину носом к противнику, тот же подлый **padlock** притягивает тебя рожей к прицелу, заставляя, таким образом, приборную доску как бы пропасть, и восприятие искажается еще круче. Представьте себе вот: вести самолет в таком искаженном и кривом графическом **padlock'е** и пытаться при этом не разбиться о землю (о стрельбе по противнику речи не идет — не упасть бы!). Брр.

Выключаю проклятущий режим и лечу просто так. Делаю разворот, натыкаюсь на FW-190, сажусь ему на хвост. Усё, бабка, счас я тебе понапихаю за шиворот-то. К чести AI, пилот Фокке-Вульфа делает несколько все более агрессивных попыток стряхнуть меня, но... тщетно. Открываю огонь. Тут же обнаруживаю, что из-за неудачного расположения точки обзора по отношению к прицелу вести огонь даже с небольшим опережением очень тяжело — противника не видно из-за носа собственного самолета (впоследствии выяснилось, что особенно не повезло пилотам тех самых FW-190 — у них в игре с обзором совсем плохо). Но его это не спасает — пяток очередей, и он теряет хвостовой стабилизатор. Все, пошел вниз — без дыма, прям с работающим движком. Пилот почему-то не прыгнул — ну и фиг с ним. Взрыв внизу.



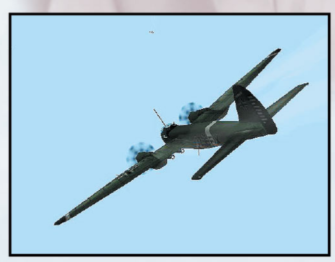
Облетаю место крушения. Не осталось ни воронки, ни даже пятна на текстуре. Разработчики в **Parsoft** поленились? Или он сам так шарахнулся, что стерся в пыль? Во второе верится с трудом.

Миссия сама не заканчивается. От нечего делать кручу внешнюю камеру и закладываю развороты над песком. Вдруг обращаю внимание на то, что во время очередного виража крыло как бы сгибается. Протираю глаза, не верится... Воу! Оно действительно гнется — деформируется под воздушным потоком. Заваливаю машину несколько раз — так и есть, крыло деформируется каждый раз по-разному. Вот чего точно еще никогда не было в авиасимуляторах!



Вдоволь налюбовавшись несчастным крылом, накрутившись и навыпендривавшись, завершаю миссию. Машина выходит в меню и вдруг... виснет. Виснет крепко, насмерть, как кирпич, надетый Герасимом на шею Муму. **Ctrl+Alt+Del** не помогают. Громко матерясь, вырубаю машину и врубаю снова. Так, **Scandisk**... Точно. В директории **SDOE** неправильно записано несколько файлов. Исправляю. Что-то теперь?

Теперь **Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe** отказывается работать вообще. Снова матерюсь, переустанавливаю игру, сбрасываю машину... Уфф, работает.





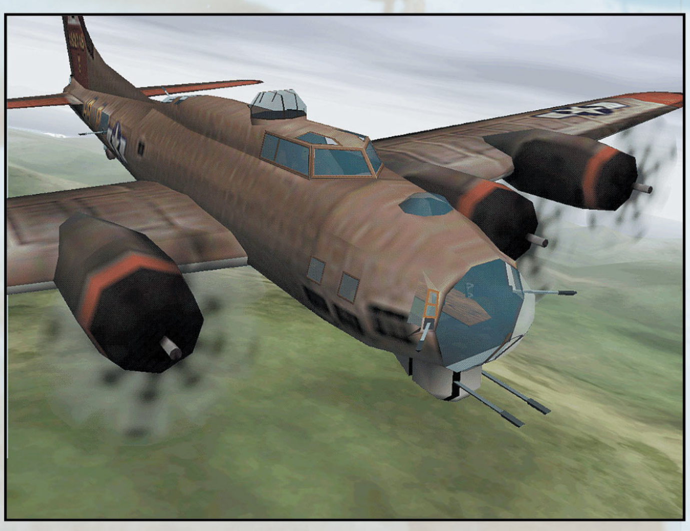
Наступают секунды облегчения, хочется подумать о смысле жизни. Обнаруживаю в меню графу «**Squadrons**» — ну-ка, что это? Ага! Информация об известных эскадрильях Англии, Соединенных Штатов и Германии времен Второй Мировой войны. Ну-ну. В каждой статье о каждой эскадрилье всего две картинки — герб и фотография. Все гербы довольно однообразны — изображают преимущественно падающие бомбы, черепа и молнии. Фотографии вообще подобраны непонятно как: в статье сказано, что эскадрилья летала на Spitfire, а на фото изображен B-25, которого я вообще в игре не встречал. Подписи к фотографиям, естественно, отсутствуют. Вдобавок, последние в списке три немецкие эскадрильи снабжены одним и тем же фото.

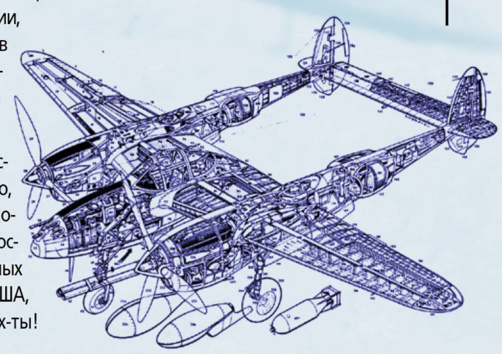




Налюбовавшись на гербы и фотки, лезу в менюшку Pilot — посмотреть, выжила ли там хоть какая-нибудь информация обо мне. Ответ, естественно, очевиден — нет. Снова ввожу свое имя, снова выбираю Британию. Очень хочется сразу схватиться за боевые миссии, но уговариваю себя залезть в меню **training** — вдруг там окажется что-то экстремально интересное.

Гы! Вот она — мечта поэта! Место, где можно выбрать и нацию, и самолет перед вылетом! Судорожно лазая по менюшкам, составляю в уме список летабельных самолетов: B-17, P-38 и P-51 за США, «Typhoon», «Spitfire» и... Ух-ты!





ДОСТОИНСТВА

Хорошая, в общем-то, летная модель, отдельные нововведения в иллюстрации физических эффектов.

НЕДОСТАТКИ

Очень много недоделанных и непродуманных мелочей, которые сильно портят впечатление, куча системных багов.

РЕЗЮМЕ

После EAW и MSCFS с WWIIFIGHTERS... не тянет даже с пивом.

6.0

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

«Mosquito» и «Lancaster» за Британию, FW-190, Ju-88 и Me-262 за Германию. Доступа к вооружению снова нет, ощущение такое, что в игре полезной нагрузкой управлять не дают совсем. А зря: у P-38, например, она варьировалась диким образом, превращая самолет то в легкий и приемистый истребитель, то в смертельно опасный тяжелый штурмовик.



Тренировочных миссий на каждый бомбардировщик — 5 типов (взлет, посадка, воздушный бой, бомбардировка/ракетный удар с малых высот, бомбардировка с больших высот), на истребитель — 4 (то же самое, но без высотной бомбардировки). Ради интереса беру Lancaster и высотную бомбардировку — попробовать (я на Lancaster'е не летал с самых **DamBusters**, если кто таких помнит еще).

Уже через две минуты выясняется, что высотная бомбардировка в **Fighter Squadron** — это довольно-таки скучно, особенно в тренировочном режиме. Самолет уже наведен на цель, остается только переместиться на место бомбардира и вовремя нажать «сброс». Причем, признаться, я даже не знал, что именно атакую — то ли чужой аэродром, то ли больницу, то ли склад маргарина. Клубы взрывов внизу ясно сообщили, что пациенты вражеского аэродрома на Новый год маргарина не получат.

Намного веселее оказалось отрабатывать ракетные удары на «Mosquito». В брифинге было расплывчато написано, что после моего появления в воздухе я непременно увижу несколько различных целей прямо перед собой, в трех милях впереди, на берегу бухты. Естественно, их и надо уничтожить с помощью ракет... Дело ясное, что после появления в воздухе никаких целей перед собой ни на каком берегу я не нашел. Бухту пришлось пару раз облететь, пока я не удостоверился, что на всем побережье кроме дружественного аэродрома и двух каких-то серых кирпичей на берегу ничего нет. Я шарахнул ракетами по этим самым кирпичам. Выяснилось, что это и было несколько различных целей, потому как после уничтожения последнего кирпича на экране противным красным цветом загорелась надпись: «You won this mission». Увы, изначально кирпичи были так безжизненны, что я и не подумал счесть их объектами условного противника — скорее я ожидал увидеть пяток каких-нибудь списанных машин или пару тентов, или... Ну, короче, не кирпичи.





Напоследок, перед серьезной миссией, я решил попрактиковаться еще немного в воздушном бою в режиме **Scramble** (честно сказать, режим тренировки меня уже не прельщал по понятным обстоятельствам). На этот раз я оказался за штурвалом «Spitfire» над землями Англии. Выяснилось, что Англия от Африки отличается только цветом — она кислотно-зеленая, но зато такая же лысая и бездеревесная, как и Африка. Еще в Англии есть море. Это такая темно-синяя, не анимированная плоская поверхность. На побережье — какие-то жуткие бетонные комплексы с пушками, видно — системы береговой обороны. В воздухе — никого. Судорожно вращаю головой, ищу цель... Вот он! Ju-88, над морем. Не рассчитав, затягиваю резкий вираж, и тут пилот уходит в блэкаут, а я вздрагиваю в плохом смысле этого слова. БОЖЕ МОЙ! КТО ОЗВУЧИВАЛ ПИЛОТА, ТЕРЯЮЩЕГО СОЗНАНИЕ? ЭММАНУЭЛЬ АРСАН? Н-да, вероятно. Ужас какой. Голос летчика сразу хочется отключить — это ж что нужно делать, чтоб так стонать! Через минуту выясняется, что только голос отключить нельзя, можно вырубить либо все звуки сразу, либо сам эффект блэкаута. Выбираю второе — не слыша звука работающего двигателя, далеко не улетишь.

Итак, решаю, что пора перейти к режиму «Missions» — местному **SDOE**шному аналогу кампании. Вах, да это просто набор миссий, каждую из которых можно выбрать и пройти без учета успешного окончания предыдущих. Причем: МИССИИ ОДИНАКОВЫ ДЛЯ ВСЕХ ИГРОВЫХ НАЦИЙ и даже ИМЕЮТ ОБЩИЕ БРИФИНГИ, только эшелоны разные! Обидно! Ну, ладно, теперь это уже не



важно. Выбираю атаку на береговые укрепления, разглядываю карту...

И вот я в воздухе над Британией, снова на быстром «Mosquito». Беру курс на восток, лечу через небезызвестный пролив прямо к немецким береговым укреплениям. Лететь скучно, судорожно ищу эффект ускорения времени. Выясняется, что таковой в игре отсутствует, остается только радоваться, что не выбрал какой-нибудь глубокий многотыщщикилометровый рейд в тыл противника. Минут десять лечу через пролив, наконец, вижу берега и береговые укрепления.

Подлетаю ближе. Жарят зенитки, ощутимо трясет. Отпускаю ракеты в последний путь, они летят в одну из трех береговых батарей... Бух! Береговое орудие пропадает. Ни разлета на осколки, ничего. Просто взяло и пропало — правильно, нечего мусорить обломками на побережье. Даже обидно.

Ракет больше нет, зато пулеметы-пушки полны. Разворачиваюсь над морем, захожу на уцелевшее береговое орудие. Долгая очередь из пулеметов, и оно... взрывается и пропадает подобно предыдущему. Взрывается! Это все равно, что стрелять в бетонную стену из пневматической винтовки и прострелить ее насквозь!

Ну, Parsoft. Ну, Activision... не ожидал.

Играть больше просто не хочется. Хочется выйти, выключить компьютер, попить пива, поглядеть на звезды из кухонного окна. Но фиг! **SDOE** снова виснет! Снова сброс, снова скандиск... Нет, сегодня пива не будет.

В таких случаях, как этот, патчи надо выпускать еще до выхода самой игры. Просто прикладывать на компакте в скромную директорию с одноименным названием — геймеры поймут. Странно, что в Parsoft этого не сделали.

Подводя итоги, хочу сказать, что еще полгода назад ждал от игры совсем другого. Был уверен, что это будет мощный, продуманный проект. Но, увы. **Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe** меня просто разочаровали. А сгубили игру, как мне кажется, невнимание разработчиков к мелким деталям и всеобщая избалованность. Думаю, что **SDOE** станет довольно мрачной страничкой в истории Activision. СИ



ПЛАТФОРМА:	3D платформа/гонка/приключение
ЖАНР:	Dreamcast
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
ПРОДЮСЕР:	Yuji Naka
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
АЛЬТЕРНАТИВА:	Sonic, Nights, Mario

SONIC ADVENTURE

Sonic Adventure

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Главная игра Sega ушедшего года в полной мере показала, сколь мощна Dreamcast и сколь талантлива Sonic Team...

Не будем скрывать, с того самого момента, как Sega в июле прошлого года громогласно объявила о выходе на Dreamcast очередной серии приключений своего знаменитого ежика **Sonic'a**, практически все наше внимание было обращено в сторону этого проекта. И это совсем не странно. Все дело в том, что тот анонс для всех нас стал не просто очередным приятным сюрпризом (все знали, что на DC когда-нибудь выйдет следующая серия Соника, но то, что это случится так скоро, никто даже и не предполагал), а чем-то гораздо большим. Нет, в тот памятный день Sega объявила совсем не о выходе нового потенциального блокбастера на свою очередную игровую систему. И, нет, этот проект был не просто брошенным данной компанией вызовом всем своим конкурентам. На самом деле, новая серия приключений иконы поп культуры девяностых, знаменитого **Sonic'a**, стала настоящим символом обновления, как всей индустрии видеоигр в целом, так и ее издателя в частности. Иными словами, эта игра, еще не выйдя в свет, с невероятной легкостью уже успела попасть в историю.



Мы же, как нам и подобает, просто не могли упустить из вида такое поистине историческое событие. И вот, в день его премьеры, транслируемой на весь мир через Интернет (из-за разницы во времени этот «день» у нас превратился в ночь), мы стойко сидели у компьютеров до пяти утра и, вглядываясь в окошко размером 3X4, тщетно пытались разглядеть то, на что же все это будет похоже. Но даже то немногое, что мы там увидели, смогло привести нас в настоящий шок и дать мощнейший заряд положительных эмоций. Но этого нам показалось мало, и, в последствии, мы с завидной регулярностью продолжали скачивать всевозможные видео ролики и прочую ерунду из этой игры (благо Sega не стеснялась рекламировать свое последнее творение), чтобы только побольше насладиться этим, тогда еще казавшимся таким нереальным, проектом. Затем мы по нескольку раз просматривали все эти материалы, повторы презентации, да и просто скриншоты, чтобы вновь окунуться в мир **Sonic Adventure**, и получить колоссальное наслаждение просто от его созерцания. И все это сумасшествие продолжалось вплоть до самого выхода игры, когда мы уже, изнемогая от ожидания, стали этот **Sonic Adventure** попросту ненавидеть.

Но теперь все это уже в прошлом. Сегодня же мне лишь остается от всей души позавидовать всем тем из вас, кому только еще предстоит испытать все те ощущения, которые умудрился вызвать у нас этот яркий, и, на самом деле, ни на что не похожий проект. Проведя же с этой игрой уже достаточно времени, я могу с уверенностью вам заявить, что последнее творение команды Sonic Team вы просто обязательно полюбите, причем, со всеми его недостатками. А если вдруг Dreamcast у нас в России добьется внушительной популярности, то я не удивлюсь, если к нам в редакцию начнут поступать гневные письма, проклинающие нас за то, что мы смогли поднять руку на святое и чуть-чуть покритиковали описываемую ниже игру.

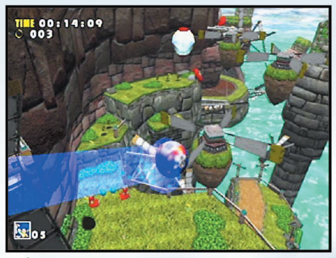
Но всему свое время, и для начала я бы хотел поподробнее осветить все ее положительные моменты, которые, к счастью, намного перевешивают все его большие и маленькие недочеты.

Итак, если кто из вас уже подзабыл, а, может, и не знал вовсе, **Sonic Adventure** является своеобразным продолжением бесконечных приключений сумасшедшего ежика Соника, который в начале 90-х годов пробежал по экранам миллионов телевизоров и навсегда изменил все наши представления о видеоиграх, сформированные до этого многолетним господством Nintendo на рынке электронных развлечений. В то далекое время, когда все хитовые игры выходили из-под пера гениального Miyamoto, либо были на 99% инспирированы его произведениями, молодой (даже слишком молодой) японский программист Yuji Naka, в содружестве с дизайнером Naoto Oshima, создал свою очередную игру, которую руководители отдела маркетинга американского отделения Sega сумели представить публике как «наш ответ Марио». Стоит напомнить, что в то время большинство критиков все еще считало, а некоторые из них до сих пор продолжают считать, что единственно возможными и правильными видеоиграми могут быть лишь только проекты от Nintendo (прямо как когда-то у нас в стране считалось, что единственно верным учением может быть лишь марксизм-ленинизм), и поэтому, чтобы добиться хоть какой-либо популярности и признания, большинству компаний приходилось подстраиваться под это сложившееся мнение.

И так бы мы никогда и не узнали о существовании Соника, если бы он был, как и все остальные игры того времени, действительно очередным вариантом приключений итальянского водопроводчика, только с другим героем. Но вся «фишка» этой игры заключалась в том, что под привычной игрокам оболочкой скрывались зачатки совершенно иной как по смыслу, так и по построению игры. Добившись же со своим первым подобным проектом приличной популярности, Yuji

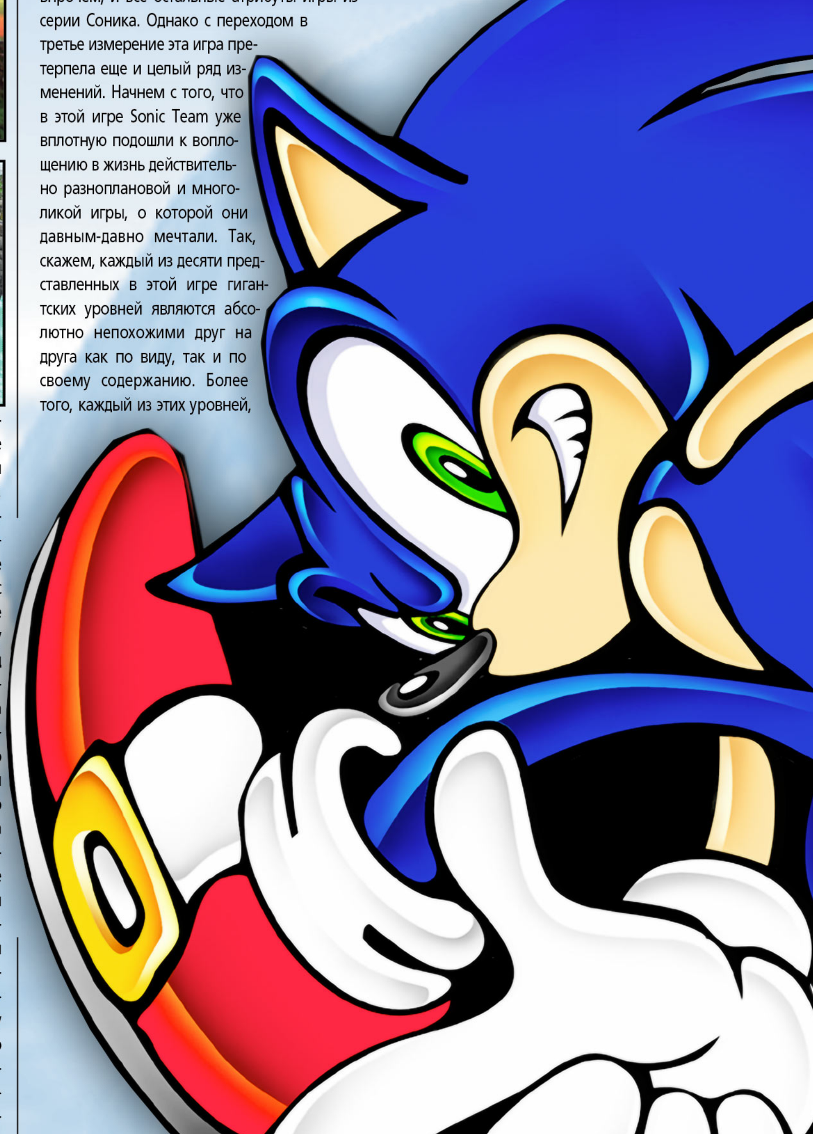






Naka начинает методично, от Соника к Сонику, выдавливать из своих проектов последние капли Марио, попутно раскрывая миру свой несомненный талант. **Sonic 2** потрясает мир, смещая акцент в видеоиграх в сторону придания жизни и настоящего характера героям видеоигр, попутно предлагая игрокам более простой и доступный игровой процесс, вкупе с гениальным дизайном. **Sonic 3** еще дальше уводит серию от своих корней, развивая тему беззаботного времяпрепровождения перед экранами телевизора уже до совершенно неприличных размеров. Ну а последовавший за ним add-on Sonic & Knuckles логично завершил эту эпопею, добавив в сериал еще одного героя и возможность с его помощью пройти предыдущие две игры из этой серии. Но этого ему показалось мало, и вот, спустя два года после S&K, он снова потрясает мир своим собственным, не похожим ни на какое другое произведение проектом Nights, в котором умудрился полностью отказаться от всех общепринятых в наше время канонов и раз и навсегда выделить все свои игры из толпы бегающих и прыгающих зверей-водопроводчиков. Более того, именно благодаря этому проекту Yuji Naka сумел получить не только известность, но и уважение, что, на самом деле, намного важнее. Однако этот Nights, который мало того что был игрой «не от мира сего», но еще и вышел на никому не нужный Сатурн, не смог повторить коммерческий успех предыдущих игр от этой команды. В общем, народу нужен был очередной Соник, и публику совсем не интересовало, что думает по этому вопросу сам автор игры, которому этот Соник просто уже надоел. Однако против сложившегося общественного мнения не попрешь, и вот Sega, вооружившись девизом «мы даем игрокам то, что они хотят», полтора года назад поручает Sonic Team создать к выходу DC в Японии то, что позже получило название **Sonic Adventure**. И вот перед нами сегодня находится плод этого решения — действительно великолепная игра, которая могла бы быть еще лучше, если бы для ее реализации Sonic Team смогла потратить чуть больше отведенного ей времени.

Но мы здесь оцениваем не то, во что та или иная игра могла превратиться, а то, чем она, на самом деле является. Поэтому, без лишних слов, давайте перейдем к делу. Итак, для тех из вас, кто знаком с любой официальной игрой из этой серии (Sonic 1-3 и Sonic & Knuckles), объяснять, что такое Sonic Adventure, практически не нужно. В своей основе эта игра является именно такой, какой вы могли бы ее себе представить, перенеся действие предыдущих игр из этой серии в великолепное 3D. Такой, да не совсем. Да, в этой игре вам опять придется бегать на бешеной скорости по различным тематическим уровням, попутно собирая кольца и уворачиваясь от атак врагов. И, да, в этой игре вам вновь встретятся безумные петли, падающие платформы, неожиданные препятствия и различные мини игры, как, впрочем, и все остальные атрибуты игры из серии Соника. Однако с переходом в третье измерение эта игра претерпела еще и целый ряд изменений. Начнем с того, что в этой игре Sonic Team уже вплотную подошли к воплощению в жизнь действительно разноплановой и многоликой игры, о которой они давным-давно мечтали. Так, скажем, каждый из десяти представленных в этой игре гигантских уровней являются абсолютно непохожими друг на друга как по виду, так и по своему содержанию. Более того, каждый из этих уровней,



в свою очередь, представляет собой уже не просто трассу из точки А в точку В, разбавленную различными разветвлениями. В этой игре на каждую такую «трассу» создатели игры были как бы нанизаны различные мини игры, которые основаны на решении головоломок, или на любых других принципах. Таким образом, игра за главного персонажа, а также еще за пару его друзей, представляет собой череду безумных гонок, во время которых вы просто получаете огромное наслаждение от скорости и великолепной графики (о ней чуть позже), и выполнения заданий, от которых ты никогда не устаешь и которые никогда не надоедают. Вы можете меня, конечно, спросить — а как это головоломки и мини игры могут не надоесть после их неоднократного прохождения? Все очень просто. Вся игра в SA идет на время. И хотя в нем вы совершенно не ограничены, оно постоянно подталкивает вас на достижение совершенства в выполнении тех или иных заданий. Здесь, как ни в какой другой игре, ваш успех на каждом из уровней складывается из огромного количества факторов, а основную часть **Sonic Adventure** можно вообще сравнить с эстафетой или, скажем, десятиборьем. Но только если в том же десятиборье участникам приходится соревноваться в последовательном выполнении только 10 различных заданий, то на одном только уровне **SA** этих заданий может быть на порядок больше. И, самое главное, абсолютное большинство этих препятствий, при желании, вы можете вообще проигнорировать, так как упущенную возможность можно всегда восполнить уже на следующей части уровня. Ведь, в конце концов, при подведении итогов игра будет учитывать лишь время прохождения или количество донесенных до финиша колец. И вот именно благодаря такому уникальному, характерному только для игр от Naka, построению, **SA** и получился настолько интересной и затягивающей игрой, от кото-



ДОСТОИНСТВА

Завораживающая графика, гениальный дизайн, отличное управление, невероятная скорость, целый ряд новаторских решений и удивительное разнообразие.

НЕДОСТАТКИ

Глючная камера, различные неустраненные баги и не до конца отшлифованный игровой процесс.

РЕЗЮМЕ

Как это ни странно, но даже в таком не до конца оттестированном виде Sonic Adventure все равно оказался одним из самых ярких, новаторских и неординарных проектов нашего времени.

9.0

2	VIDEO
2	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

рой, кроме всего прочего, игрок практически никогда не устает.

Но прохождение **Sonic Adventure** за ее главного героя является лишь одной из многих частей того винегрета, который представляет собой данное произведение. Кроме самого Соника, в этой игре принимают участие еще пять различных героев, доступ к которым открывается вам по мере прохождения основного квеста. И, не смотря на то, что их квесты не отличаются такой же продолжительностью, как у главного героя, все они, в той или иной степени, являются по-своему интересными и самостоятельными элементами этой действительно гигантской игры. К примеру, Tails, наделенная возможностью летать, должна будет не просто пройти часть уровней Соника, попутно используя свои новые возможности, но и обогнать его, или еще кого-нибудь, в гонке к финишу. В свою очередь Amy, вооруженная одним лишь молотком, уже будет убегать от гоняющегося за ней робота, преследующего ее на протяжении всего квеста. При игре же за робота E-102, SA вообще превращается в какую-то стрелялку, а кот Big привносит в коктейль виртуальную рыбалку. Но, наверное, самым интересным из всех побочных квестов можно смело назвать игру за Knuckles, обладающую просто феноменальным реплеем. Если вы помните, эта ехидна была изначально наделена возможностью парить в воздухе и лазать по стенам. Так вот, в его квесте с помощью этих двух возможностей вам придется находить на каждом из его уровней по три кристалла, расположение которых от раза к разу меняется в почти случайном порядке (на самом деле у авторов игры просто-напросто накоплено несколько схем расположения кристаллов). Ищете же вы их по системе «холодно-горячо», когда внизу экрана, при приближении этого героя к кристаллу, все сильнее и сильнее начинает пульсировать его изображение. И, поверьте мне, в эту часть игры вы сможете играть чуть ли не до бесконечности. Стоит также отметить, что все шесть героев **Sonic Adventure** отличаются друг от друга не только своим внешним видом. Кроме того, что все они наделены разработчиками своими собственными возможностями, своими вариантами уже знакомых по квесту Соника уровней, своей собственной историей и даже своими собственными версиями боссов, их управление и поведение на уровнях также разительно отличаются друг от друга, что прибавляет **Sonic Adventure** просто невообразимую для игры из этой серии глубину.





Но и это еще не все. Помните тех зверюшек, которые в Сонике появлялись после «уничтожения» заколдованным злым доктором Robotnik'ом «врагов»? Так вот, в этой игре эти зверюшки начали играть уже совершенно особую роль. Итак, продолжая свои исследования в области воплощения в играх алгоритмов так называемой искусственной жизни (прямой противоположности искусственного интеллекта), Yuji Naka включил в свое новое произведение собственный вариант усовершенствованного и, к тому же, трехмерного Тамагочи. Так вот, по миру **SA** раскиданы специальные яйца, из которых затем вылупляются очаровательные существа по имени Chao. Развиваясь по законам этой искусственной жизни (в специальных комнатах, либо на карточке памяти), они могут, с помощью мутации с теми зверюшками, которых можно собрать в самой игре, в конце концов, вырасти в различные существа. Затем всех выращенных вами тамагочиков вы можете заставить участвовать в различных соревнованиях — беге или, скажем, плавании. При этом данные чемпионаты тамагочиков будут происходить в чудесном 3D, на которое сегодня способен лишь один Dreamcast. Но и это еще не все. Использование алгоритмов искусственной жизни позволяет **SA** генерировать огромное количество различных по своему виду, поведению и возможностям форм жизни, которыми вы можете обмениваться со своими друзьями, соединив вместе две карточки памяти. Скажу вам честно, как и квест Knuckles, эта часть игры была создана на удивление качественно и интересно, причем, настолько, что ее можно было бы легко выпустить в качестве отдельного продукта.

Но и это еще не все. В **Sonic Adventure** команда разработчиков решила вплести в игровой процесс игры и значительную часть RPG. Это выразилось, во-первых, в том, что у каждого персонажа имеется своя собственная, пусть и немного идиотская, но история. Она раскрывается, как и в любой современной RPG, с помощью высококачественных видео вставок, созданных на движке игры. Более того, во время этих сюжетных вставок все персонажи игры, наконец-то, заговорили, причем, довольно-таки правдоподобными голосами. Кроме этого, в **SA** из жанра RPG пришло и объединение всех уровней игры несколькими «локациями» в единый мир, практически такой же, как, скажем, в той же Final Fantasy.

Именно в этот мир и были вынесены практически все более или менее серьезные головоломки, решению которых там ничего уже не мешает. Там же, как и в любой другой RPG, вы можете пообщаться с людьми, найти парутройку секретов, ну и получить доступ к следующим уровням, новым возможностям и дополнительным мини играм.

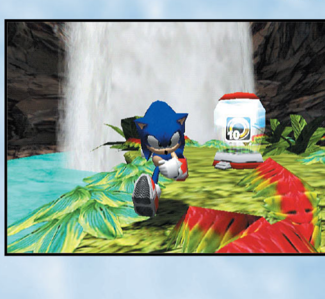
Из всех положительных черт **Sonic Adventure** мне теперь осталось назвать только две, о которых вы, наверное, и без меня давным-давно знали. Речь здесь идет о двух отличительных чертах этой серии, за которые ее, собственно говоря, все и любят. Это, естественно, ее передовой дизайн (вкупе с потрясающей графикой), который сразу притягивает к себе все внимание и завораживает своим качеством, и идеальное управление, о котором, как и во всех супер играх, вы никогда даже и не вспоминаете.

Ну, в общем, на этом перечислять все положительные качества этой игры мне уже надоело, и теперь я решил перейти к главному — к описанию ее проблем.

Итак, как вы уже могли догадаться из моих предыдущих пассажей, **Sonic Adventure**, точно так же, как и VF3, поступил в продажу в Японии немного недоделанным. Причем большинство его недоделок стало следствием желания издателя выпустить игру точно в заявленный срок. Таким образом, в **SA** вы можете найти, скажем, довольно странную камеру, которая три четверти игры показывает все как надо, а остальную четверть это делать принципиально отказывается. Второй проблемой **SA** являются ее неустраненные баги, когда, например, ваш Соник внезапно проваливается сквозь пол, умирает от контакта со стенкой или еще от какой-нибудь гадости. Однако самой главной проблемой **SA** является вовсе не это. Как вы можете догадаться, даже такой талантливой команде разработчиков, как Sonic Team, за отведенные на разработку полтора года (из которых на реальную игру ушло, дай Бог, месяцев так 12) просто было не под силу создать действительно совершенный со всех точек зрения продукт. Именно поэтому, кроме различных багов и проблем с камерой, которые будут исправлены в европейской и американской версиях игры, в **SA** вы сможете найти и несколько фундаментальных недоработок, которые никто, кроме самой команды Sonic Team, уже не исправит. А так как они, скорее всего, этим заниматься уже не будут (их игра и в таком виде получила просто невероятно высокие оценки японских критиков и уже успела опередить по продажам даже сам третий Virtua Fighter), то можно будет с уверенностью сказать, что в ваши руки попадет игра с не до конца сбалансированным и отшлифованным игровым процессом, дырами в сюжете и одаренная несколькими откровенно слабыми местами, явно доведенными лишь в последний момент до хоть какого-нибудь играбельного состояния. Но, с другой стороны, все эти проблемы, как это ни странно, лишь еще больше оживляют мир этого произведения. Ведь Соник не был бы тем самым Соником, если бы он стал таким же правильным и выверенным до мелочей, как, скажем, Марио.

И, тем не менее, даже со всеми своими проблемами, которых, кроме журналистов, никто и не заметит, **Sonic Adventure** все равно остается одной из самых ярких и запоминающихся игр нашего времени. Ведь именно она, как никакая другая, способна принести любому человеку (и даже не обязательно игроку или фанату Соника) просто огромное количество положительных эмоций, радости и просто необъяснимого удовольствия, за которое ей можно простить буквально все. Что вы, собственно говоря, и сделаете, как только сможете получить это произведение в свое личное пользование. Последнего, кстати, я вам от всей души и желаю.

СИ



Legend of Zelda: Ocarina of Time

Сергей ***ОВЧИННИКОВ***
ovch@gameland.ru

ПРОЛОГ

Время, проведенное с **Zelda**, наверняка запомнится вам, как одно из самых ярких впечатлений от видеоигры за все годы на всевозможных приставках и компьютерах. Тут все дело в том, как играть. Можно одолеть игру с налета, разом пройдя все подземелья, уничтожив боссов и решив основные головоломки где-нибудь за неделю. Можно вообще воспользоваться данным прохождением и завершить все дело за пару дней, при этом полностью лишив себя удовольствия от решения многочисленных хитроумных задачек, подброшенных гениальным дизайнером. Лучше же всего действовать не спеша, никуда не торопясь, проникать все глубже в удивительный мир **Zelda**. Для этого вам стоит внимательно путешествовать по Hyrule, разговаривать со всеми персонажами, пытаться достигать самых невероятных мест, пробовать, пробовать, пробовать. В игре можно найти такое количество разнообразных занятий, что удивлению вашему не будет и предела.

Вопреки многочисленным пожеланиям, мы не станем раскрывать все секреты, и расскажем лишь о том, что совершенно необходимо сделать, чтобы закончить игру. Не пройти, а закончить. Может быть, намекнем и на пару дополнительных интересных моментов. Но абсолютного прохождения от данного руководства не ждите. И, пожалуйста, обращайтесь к нему лишь в тех случаях, если вы умудрились где-нибудь застрять. Вот, собственно, и все, о чем хотелось сказать в прологе...

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА И ОБОРУДОВАНИЕ

Главный герой — молодой паренек по имени Link, ему предстоит длинное путешествие через восемь крупных подземелий в поисках сначала трех священных камней, открывающих вход в часовню Храма Времени, а потом — шести медальонов, высвобождающих светлые силы для борьбы с властителем тьмы, зловещим Ganondorf'ом. Для того чтобы преуспеть в этом процессе, вам потребуется много-много разнообразных видов оружия и приемов. Часть оборудования доступна лишь молодому Линку, кое-что из обмундирования годится по размерам лишь его взрослому воплощению. Ниже мы опишем все виды оружия и магии, а также места, в которых ими можно будет обзавестись.

Мечи:

Kokiri Sword (Молодой Линк) — Небольшой кинжальчик, единственный пригодный для Молодого Линка. Находится в сундуке в маленьком лабиринте на юге **Kokiri Forest**.

Master Sword (Взрослый Линк) — Стандартное оружие Взрослого Линка, служащее также в качестве портала времени. Находится в **Temple of Time** в **Hyrule Village**.

Giant Knife (ВЛ) — Большой двуручный меч, способный наносить значительный ущерб противнику. Не может использоваться одновременно со щитом. Быстро ломается. Можно купить за 200 рупий у **Medigoron'a** в **Goron City**.

Biggoron Sword (ВЛ) — Аналог **Giant Knife**, однако сделан знаменитым мастером, и поэтому не ломается. Можно получить, завершив сеть торговых операций Взрослого Линка (об этом ниже).

Щиты:

Kokiri Shield (МЛ) — Маленький деревянный щит, который враги могут достаточно легко разбить или сжечь. Можно купить за 40 рупий в **Kokiri Forest** или практически в любой лавочке. Также частенько лежит в сундуках в подземельях (если вы случайно его лишились).

Hylian Shield (годится для обоих) — стандартный металлический щит для взрослого Линка. Молодой Линк может прикрываться им и спасаться таким образом, например, от падающих сверху камней. Можно найти в **Kakariko Graveyard** под одной из могил, купить в **Hyrule Village** или **Kakariko Village**.

Mirror Shield (ВЛ) — Специальный щит совершенно уникального внешнего вида и дизайна, снабженный зеркальной поверхностью, способной отражать магические атаки. Находится в **Spirit Temple**.

Одежда:

Kokiri Tunic (годится для обоих) — Стандартное одеяние нашего героя. Дается изначально.

Goron Tunic (ВЛ) — Спецодежда для работы в условиях экстремально высоких температур (читай — в жерле вулкана). Можно заполучить во взрослом состоянии у катающегося по второму этажу **Goron City** камнееда. Ему необходимо подбросить под ноги бомбу. После этого можно купить в магазине за 200 рупий.

Zora Tunic (ВЛ) — Одежда для путешествий под водой. Надев эту тунику, Линк сможет дышать под водой. Можно получить у короля **Zora** во взрослом состоянии, обдав его синим пламенем из **Ice Cavern**.

Обувь:

Kokiri Boots (годится для обоих) — Обыкновенные сапоги без волшебных свойств.

Iron Boots (ВЛ) — Большие сапоги, подкованные свинцом, которые позволяют герою погружаться в воду на большую глубину. Находятся в **Ice Cavern**.

Hover Boots (ВЛ) — Маленькие сапожки с крылышками, позволяют герою непродолжительное время парить в воздухе над пропастью. Найти можно в **Shadow Temple**.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ. МАЛЬЧИК БЕЗ ФЕИ

Для начала освойтесь с управлением, побегайте по деревне, поговорите с жителями о том, о сем. Для продолжения приключений совершенно необходимы два предмета. Первый — меч. Заберитесь на горку слева от собственного дома, переберитесь через заграждение и ползком залезайте в дырку в стене. Вы окажетесь в маленьком лабиринте, по которому против часовой стрелки катится огромный булыжник. Бегите прямо за ним, поверните направо, налево и еще раз направо. Меч находится в сундуке. Выбирайтесь оттуда... Теперь щит. Его можно купить в магазине за 40 рупий, которые необходимо собрать из подручных материалов. Срубайте все попадающиеся на пути кустики, швыряйте во все стороны камни и постепенно вы накопите необходимую сумму. Купите щит и наденьте его. Теперь двигайтесь в восточную часть леса к большому дереву. Поговорите с преграждающим путь мальчуганом, покажите ему свой меч и щит, и он вас пропустит.

После продолжительного разговора с **Great Deku Tree** заходите внутрь своего первого **Dungeon'a**. Теперь один момент. В принципе, враги, размещенные внутри подземелий, как правило, не требуют обязательного уничтожения (разве что в тех случаях, когда их смерть открывает вам путь в другие комнаты). Так что по большому счету на кусачие цветы можно не обращать внимания. Однако не стоит забывать, что на месте трупа монстра всегда остается что-нибудь полезное. Итак, поднимайтесь по лестнице наверх и бегите вперед, перепрыгивая через препятствия. Откройте сундук и достаньте оттуда карту подземелья. Теперь идите дальше, не обращая внимания на пауков до следующей двери. Откройте ее. В комнате будет сидеть одна весьма распространенная разновидность монстров. Достаньте свой щит и попытайтесь отразить им выстрел прямо в тело врага (в этом весьма поможет наводка кнопкой **Z**). Теперь подбегите к монстру и поговорите с ним. Решетки с дверей уберутся, и вы сможете продолжить путешествие. Идите дальше, быстро перепрыгните через провал и возьмите из сундука рогатку. Если не получится, на противоположную сторону можно легко залезть по лианам на стене. Теперь обернитесь и выстрелите из рогатки по лестнице, висящей на противоположной стене. Возвращайтесь к первому сундуку, лианам и паукам...

Убейте пауков из рогатки, поднимайтесь наверх и, опять-таки, не обращая внимания на пауков, идите к двери. Наступите на кнопку и быстренько прыгайте по поднявшимся платформам к сундуку напротив. Возьмите компас. Это нехитрое устройство теперь будет показывать на карте нахождение всех секретных предметов в каждом отдельном подземелье. Его, правда, как и карту, придется каждый раз находить заново. Прыгайте вниз и убейте появившегося паука, когда он повернется к вам своим жирным брюшком. Теперь залезайте обратно, наступайте на кнопку и тем же способом прыгайте в нишу слева. Убейте золотого паука (всего их в игре спрятано ровно 100, и за каждый десяток из первой полусотни вы будете получать от освобожденных детишек в **Scultulla House** в **Kakariko Village** ценный подарок). Откройте сундучок и идите обратно. Достаньте деревянную палку, поднесите ее к горящему факелу, зажгите и от нее воспламените второй факел. Эта нехитрая процедура откроет дверь обратно. Выходите, подойдите к одному из просветов в паутине, убейте паука, посмотрите вниз и аккуратно прыгайте прямо на колышущуюся в центре зала паутину. Если все будет сделано правильно, вы провалитесь сквозь нее на нижний этаж.

Вылезайте из воды, убейте цветочек, пополните здоровье за счет растений и перебирайтесь на вторую платформу. Наступите на кнопку, рядом зажжется факел. От него зажгите очередную палку и прыгайте на первую платформу. Зажгите паутину в углу и проходите сквозь дверь. Пообщайтесь с очередным плевателем орехов и узнайте секрет больших братьев. Теперь нацельтесь из рогатки в большую серебряную эмблему над дверью, стреляйте в нее и выходите в следующий зал.

Прыгайте в воду, подплывайте к скрытой в ее толще кнопке и нажмите ее. Теперь быстренько вылезайте, прыгайте на платформу, переплывайте через бассейн и вылезайте на другом берегу. Подвиньте крупный камень, заберитесь на него и идите в следующую дверь. В следующей комнате зажгите от горящего факела два других.

В очередном зале убейте паука, зажгите факел и спалите паутину в двух углах. На младших братцев босса можно не обращать внимания, просто пробегая мимо. Теперь пролезайте через маленькое отверстие в стене, и вы окажетесь в первой комнате. Здесь спихните вниз большой камень, спрыгните вниз, зажгите факел и быстренько подожгите паутину в полу. Проваливайтесь вниз, соберите сердечки в воде, если нужно, и убейте врагов в строгой последовательности. Сначала того, кто в центре. Потом того, кто справа. И лишь после этого того, кто слева. Поймайте злодея и поговорите с ним. Теперь идите сквозь дверь к боссу.

Босс Gohma

Чтобы убить этого паука, особенных усилий не требуется. Когда он сидит на земле, вы можете парализовать его, кидая в него орехами, после чего необходимо бить его по глазу. Если же он заберется по стене наверх, постарайтесь попасть по нему из рогатки. Яйца, которые несет паучина, необходимо уничтожать еще до того, как из них вылупятся маленькие паучки. Убив красавца, возьмите большое сердечко (оно увеличит ваш максимальный уровень здоровья) и вступите в синий круг.

ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ. ВСТРЕЧИ НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

После длительного кинематографического повествования вам откроется целый мир новых возможностей. И первым делом следует наведаться в **Hyrule Castle** на свидание с принцессой Зельдой. Нужный вам замок находится на севере основной территории королевства. Проникнуть на поле **Hyrule Field** можно через западный выход из **Kokiri Village**. Поболтайте с милой девушкой, заполучите музыкальный инструмент, потом отправляйтесь на север. Если поторопитесь, то успеете в замок засветло. Если же нет, то придется послоняться по полям до утра, сражаясь с простенькими монстрами, пока вам не поднимут мост. Лучше всего так и сделать, поскольку в любом случае вам придется ждать до утра, чтобы проникнуть собственно в покои Зельды. Пройдите на рыночную площадь, обойдите фонтан и отправляйтесь прямиком в замок. В центре города имеется множество интереснейших местечек, которые стоит посетить. Можно сейчас, а можно и позже. Кое-какие из них (большинство) работают только днем, а некоторые — лишь ночью. Дождаться ночи можно в саду у замка.

Оказавшись в саду, дважды поговорите с девушкой, стоящей неподалеку от дерева. Она попросит вас разбудить ее ленивого папашу и даст вам куриное яйцо. Заберитесь по странноватому растению на гору и идите к воротам. Теперь внимание... Стражники, охраняющие замок, наверняка не будут рады увидеть мальчишку, бродящего неподалеку от охраняемого объекта, поэтому их лучше избегать. Так. Теперь спрыгните на землю за воротами, поднимитесь в горку примерно до ее середины и сверните с дороги, огибая очередного стражника. Теперь бегите к противоположной стене, у которой вы увидите взбирающуюся наверх кирпичную кладку. Залезайте, бегите вперед и спокойно прыгайте вниз, а затем и в воду. Плывите вдоль канала направо, выбирайтесь из воды и идите к мирно спящему старичку. Достаньте уже вылупившуюся из яйца курицу (цыпленок непременно появится на рассвете) и разбудите беспечного фермера. Поговорите с ним. Теперь можно заняться и делом. Подвиньте два стоящих рядом блока к краю и вытолкните их с платформы, образуя, таким образом, небольшую пирамиду, пробежав по которой, вы сможете попасть к маленькому водопаду и проникнуть в наполненный стражниками парк. Проникать в этот парк можно только днем, ночью расположение охраны не оставляет вам ни единого шанса остаться незамеченным. Чтобы избежать нежелательных встреч, главное — это терпение. Не стоит торопиться, и со временем все непременно получится. Оказавшись в **Castle Courtyard**, подойдите к Зельде и инициируйте продолжительную беседу, результатом которой станет получение письма, уполномочивающего вас на самые широкие действия по спасению королевства, и первая из доступных мелодий, королевская песня **Zelda's Lullaby**.

Теперь вам стоит навестить своих новых знакомых с фермы **Lon Lon Ranch** (если, конечно, вы планируете обзавестись в будущем лошадью). Ферма находится в центре карты в небольшом каменном кольце. Зайдите в домик слева и сыграйте в мини-игру. Необходимо поймать трех особенных куриц, которых ваш знакомый выпустит из рук, включив секундомер. Внешне они нисколько не отличаются от других оперенных бестий, поэтому придется прибегнуть к хитрости. Перед тем как поговорить с ним, постарайтесь побросать уже бродящих в округе куриц куда-нибудь в угол или на лестницу, и поймать этих особенных трех станет легче. В награду вы получите банку, в которой можно хранить магические снадобья, рыбок, жучков, привидений и молоко. По крайней мере, одна такая банка вам абсолютно необходима для прохождения игры. Остальные три можно получить по желанию...

Теперь идите к небольшому ипподрому и поговорите с **Malon**. Вот и первая встреча с любимой лошадью. И песенка, которая позволит вам в будущем подзывать **Epon'y** к себе. Достаньте **Ocarina** и спойте песенку вместе с **Malon**.

Отправляйтесь на широкие просторы **Hyrule Field** и идите к огромному вулкану на северо-востоке карты. В **Kakriko Village**, куда вы попадете, можно отыскать кучу возможностей для того, чтобы пополнить свое благосостояние и инвентарь. Например, собрав для девушки с заднего двора всех разбежавшихся кур, можно получить еще одну банку. Вскрыв одну из могил на кладбище, вы получите полезный **Hyrule Shield**. Помимо этого, в деревне находится уже упоминавшийся **Scultulla House**, в который надо не забывать захаживать каждый раз после убийства очередных десяти золотых пауков. Имеются также магазины... И стражник, с которого начинается торговая цепочка. Где-то в деревне спрятаны несколько кусочков сердечек...

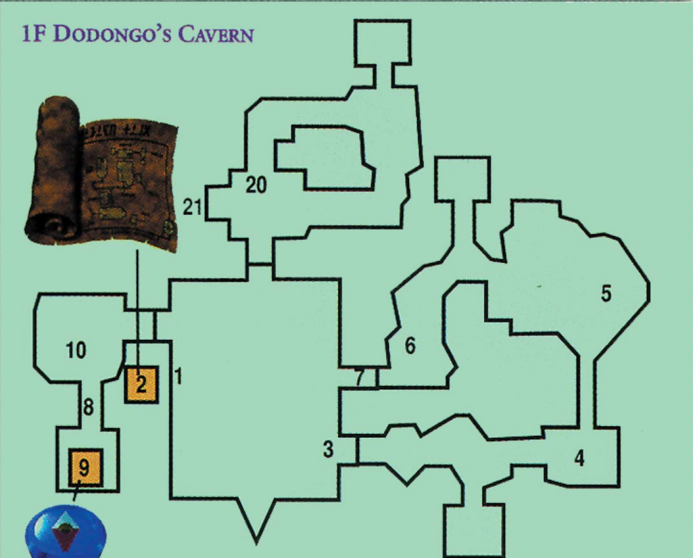
Но все это потом. Сейчас же идите налево, вверх по лестнице и поговорите со стражников, загораживающим проход на **Death Mountain**. Покажите ему письмо Зельды. Проходить сквозь ворота еще нельзя. Обязательно нужен этот самый щит, который я только что упомянул. Так что дождитесь ночи и смело отправляйтесь на кладбище (восточная часть **Kakariko Village**). Подвиньте камень на могиле с цветочками в первом ряду и заберите из ящика внизу щит. Можно, разумеется, просто купить его в магазине.

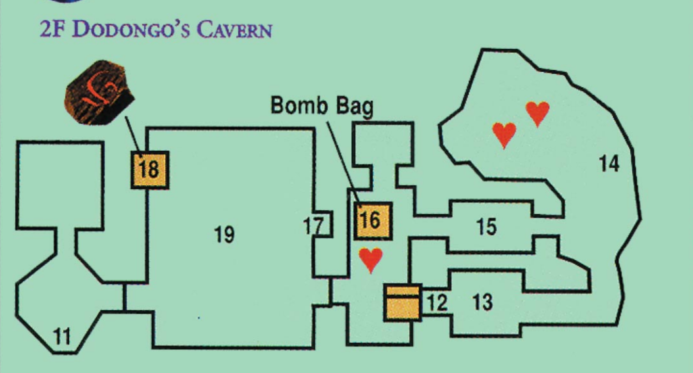
Теперь от вас потребуется совершить еще одно путешествие. В родной лес. Возвращайтесь в **Kokiri Village**, заберитесь на горку на севере деревни и сквозь очередное дупло отправляйтесь в **Lost Woods**. Вам необходимо найти свою зеленоволосую подружку. Это нелегко сделать, поскольку лабиринты **Lost Woods** довольно-таки сложны. Но есть два секрета. Во-первых, у правильного входа музыка звучит всегда громче, чем около других, неверных. Во-вторых, «ложные проходы» выглядят несколько иначе тех, сквозь которые вы можете выйти в очередную комнату: при вашем приближении к ним они превращаются в некое подобие черных дыр, совершенно бездонных, в то время как обычные проходы выглядят просто черными. Так или иначе, правильная комбинация такова: направо, налево, направо, налево, прямо, налево, направо. Убейте волка и идите дальше. Аккуратно пройдите через лабиринт к северной его части, поднимитесь по лестнице, и вы окажетесь возле **Forest Temple**. Поговорите с **Sarie'й** и выучите новую песню.

Теперь вы можете попасть во второе подземелье. Также с этого момента открывается **Mask Shop** в **Hyrule Village**, и вы сможете выполнить большую часть доступных для молодого Линка торговых операций.

ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ. DEATH MOUNTAIN И БЕДЫ ПЛЕМЕНИ КАМНЕЕДОВ

Возвращайтесь к стражнику и проходите сквозь ворота. Поднимайтесь в гору, попутно убивая пауков. Поговорите с **Goron'ом** около забаррикадированного прохода и идите дальше наверх. Вы окажетесь рядом со входом в **Goron City**. Смело





1. Взорвите бомбой заблокированную дверь.

2. Возьмите карту подземелья.

3. Взорвите еще одну дверцу.

4. Подвиньте статую на переключатель в полу.

5. Уничтожьте двух ящериц.

6. Зажгите три факела.

7. Наступите на переключатель в полу, чтобы открыть северо-западную дверь.

8. Взорвите стену.

9. Убейте психующую статую при помощи бомб, чтобы получить компас.

10. Используйте бомбу, чтобы взорвать по очереди все остальные растения, рассаженные вокруг. Чтобы все получилось, необходимо поместить зажженную бомбу точно в центральный проем (там, где не хватает одного растения).

11. Подвиньте статую и активизируйте переключатель.

12. Взорвите стену над лестницей. Для этого предварительно перепрыгните на соседнюю с лестницей платформу и оттуда уже кидайте бомбу.

13. Выстрелите в переключатель с изображенным на нем глазом.

14. Убейте двух ящериц.

15. Выстрелите в два переключателя с глазами.

16. Возьмите из сундука мешочек для хранения бомб (это — одно из самых ценных ваших приобретений в игре).

17. Наступите на переключатель, чтобы активизировать поднимающуюся платформу.

18. Здесь можно взорвать стену и получить **Deku Shield** (если вдруг понадобится).

19. Бросьте бомбы в два пролома в мостике над центральной комнатой, чтобы зажечь глаза лежащему внизу дракону.

20. Передвиньте блок из северного проема к переключателю в полу.

21. Взорвите дверь, чтобы попасть к боссу.

идите мимо фестивальных флажков и заходите внутрь. Поговорите со всеми **Goron'ами** и спускайтесь на самый нижний этаж. Встаньте на коврик перед дверью в тронную комнату и спойте **Zelda's Lullaby**. Поговорите с королем, а потом спойте ему веселую **Saria's Song**. Настроение у того немедленно поднимется, и он даже будет настолько любезен, что одолжит вам особенный браслетик, при помощи которого вы сможете поднимать довольно-таки тяжелые предметы (бомбы, например).

Теперь осталось лишь выйти из города, пройтись к сидящему на краю скалы над загороженным входом в **Dodongo's Cavern** **Goron'у**, взять в руки растущую рядышком бомбу и сбросить ее вниз. Гигантский валун, преграждающий вход, рассыплется, и вы сможете, наконец, попасть внутрь.

Для того чтобы вам было удобнее ориентироваться в довольно-таки сложных подземельях **Zelda**, мы прилагаем карты и указываем цифрами необходимую последовательность действий. Итак, **Dodongo's Cavern**. Среди встречающихся там монстров особенно опасны лазерные установки в виде вращающегося глаза, в которые необходимо швырять бомбами, а также огненные ящерицы, которые через некоторое время после вашей атаки взрываются...

Босс: King Dodongo

Боссом в **Dodongo's Cavern** служит огромный, но чрезвычайно обаятельный динозавр, который любит кататься по кругу за вами в надежде задавить Линка или дышать неприятным огненным смерчем. Несмотря на размеры, уничтожить **Dodongo** не так уж и сложно. Когда он начнет готовиться к тому, чтобы немного подышать пламенем, бросьте ему в открытую пасть бомбу, потом подпрыгните к нему и помашите перед носом мечом. Повторите процесс примерно четыре раза, пытаясь как можно аккуратнее избегать острых шипов его позвоночника, укрываясь за едва заметными выступами в зале или подходя почти к самой кромке лавы. Скоро все будет закончено. Возьмите сердечко и отправляйтесь наверх.

А там уже настоящий праздник. Наконец-то любимые лакомства вновь доступны! Король подарит вам в знак признательности один из **Spiritual Stones**, так что теперь в вашем распоряжении их два — остался всего один, последний **Spiritual Stone of Water**. Но перед тем как отправляться к реке, заберитесь на высоченную гору, чтобы встретиться с одним чрезвычайно интересным и полезным персонажем. Взорвите преграждающие дорогу булыжники, экипируйте **Hylian Shield** и, постоянно держа его над головой, аккуратно пройдите под потоком сыплющихся камней. Убейте пауков и забирайтесь наверх. Здесь взорвите вход в уютное подземелье слева и заходите в **Great Fairy Fountain**, где встретитесь с весьма фривольной магической особой, которая наделит вас магическими способностями. Достаточно лишь встать на символ королевской семьи и спеть **Zelda's Lullaby**. Мудрая сова предложит вам прокатиться на ее крыльях в **Kakariko Village** — путешествие весьма приятное. Просто подойдите к ней поближе, когда она начнет размахивать крыльями, и Линк зацепится за нее автоматически.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. ВНУТРИУТРОБНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ВОДЯНОМ МИРЕ

Отправляйтесь теперь к истоку протекающей через **Hyrule Field** реки, и вы окажетесь в чрезвычайно живописной местности. Здесь есть несколько весьма интересных местечек.

Zora's Domain — это город довольно странных существ, наполовину людей, наполовину рыб, в общем, эдаких своеобразных русалок. Для того чтобы пройти дальше, от вас потребуется как следует исследовать эту территорию. Итак:

На территории «вместе с рыбиной» вы сможете также найти и еще один фонтан великой феи, которая ознакомит вас с приятным, но почти бесполезным оборонительным заклинанием.

Положите рыбину из банки перед ртом **Jabu-Jabu**, и вы сможете проникнуть внутрь.

Inside Jabu-Jabu's Belly

Из встречающихся монстров особенную опасность представляют медузы, которые поражают вас током. Их нельзя убивать мечом, поэтому вам придется или стрелять по ним или донимать их ударами палкой (то есть, **Deku Stick**). Мерзкими тварями также являются и разнообразные щупальца, которые лучше уничтожать на расстоянии или пробегать мимо них как можно быстрее. Веселого вида воздушные шарики, между прочим, начинены неприятными для вас составами, так что от них тоже лучше избавляться.

Босс: Barinade

Нельзя сказать, что этот босс очень сложен или владеет какими-либо сногсшибательными трюками. Но зато запасов по трансформации и силищи он имеет, ох, как много. Главный момент, который вам стоит усвоить: никогда не стоит поворачиваться к боссу спиной — старайтесь постоянно держать его на **z-targeting**. Аккуратно обходите все его атаки и волны электричества и постоянно швыряйте бумеранг в указываемые системой точки. Если вам придется туго, то всегда можно воспользоваться бонусами, разбросанными по краям комнаты. Когда все будет кончено, возьмите очередное сердечко и отправляйтесь вместе с Ruto на поверхность.

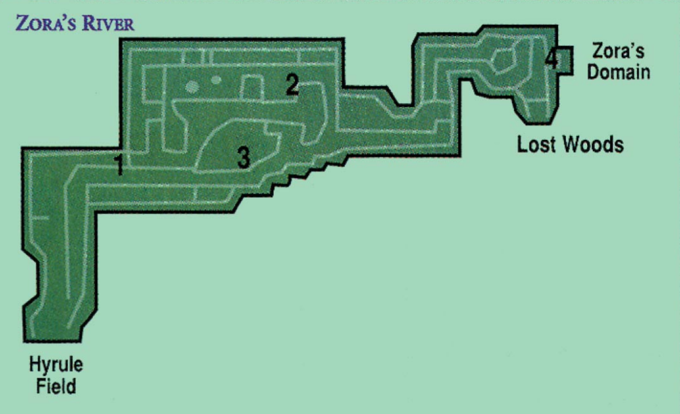
ДЕЙСТВИЕ ПЯТОЕ. СТРАШНЫЕ СНЫ СТАНОВЯТСЯ ЯВЬЮ

Итак, собрав все три священных камня, вы, наконец, получаете доступ к тайному залу **Temple of Time** в **Hyrule Village**. Отправляйтесь к **Hyrule Castle**, и на подходах к нему получите подтверждение тревожных мыслей. **Zelda**, увидев вас, бросит в воду какой-то предмет. Прыгайте в ров и достаньте из него **Ocarina of Time**. Вы сможете связаться по телепатическому каналу с самой Зельдой, и она научит вас новой мелодии и расскажет, что теперь нужно сделать, чтобы одолеть **Ganondorf'а**. Теперь заходите в город, прямо в храм. У алтаря сыграйте **Song of Time**, которой вас научила Зельда. Три священных камня займут свои места, и дверь в тайную комнату откроется. Войдите внутрь и достаньте из камня **Master Sword**. И вот теперь начнется волшебство. Линк перенесется во времени на семь лет вперед, чтобы спасти королевство от самой страшной опасности за всю историю его существования. После долгих разговоров с одним из хранителей священных медальонов, а потом и со странным **Sheik'ом**, почему-то скрывающим свое лицо, выходите из храма.

Это, наверное, самое интересное место во всей игре. Теперь у вас есть возможность взглянуть на королевство спустя такой огромный промежуток времени. Многие из встретившихся вам людей, как это ни странно, вспомнят о том, что когда-то по этим землям бродил странный молодой герой, в описании черт которого вы с удивлением узнаете себя, любимого. Теперь вам предстоит отыскать пять особых волшебных медальонов, которые хранят пять хранителей пяти различных храмов всевозможных стихий на территории **Hyrule**. Это — **Forest Temple** в **Lost Woods**, **Fire Temple** на **Death Mountain**, **Water Temple** на **Lake Hylia**, **Shadow Temple** в **Kakariko Village** и **Spirit Temple** в **Gerudo's Valley**. Каждый из храмов — огромный лабиринт, прохождение которого займет у вас куда больше времени, чем легкие детские прогулки по трем первым сооружениям. Начнем?

ДЕЙСТВИЕ ШЕСТОЕ. ТРУДНАЯ ДОРОГА В FOREST TEMPLE

Для того чтобы продолжить свои странствия, вам потребуется новая экипировка, поскольку старое оружие детсадовского периода, к сожалению, для повзрослевшего Линка не годится. Первым таким новым приобретением станет **Hookshot**. Он хранится в могиле бывшего хранителя кладбища в **Kakariko Village**. Эту могилу легко отличить от остальных — так же, как и в случае со щитом, место упокоения **Dampe** украшено несколькими скромными цветочками. Отодвиньте могилу, прыгайте в образовавшуюся дыру и попробуйте угнаться за мертвым, но все еще очень бойким **Dampe**. Если вам удастся успеть за ним, уворачиваясь аккуратно от бросаемых им факелов, то в подарок вы получите вожделенный **Hookshot**.

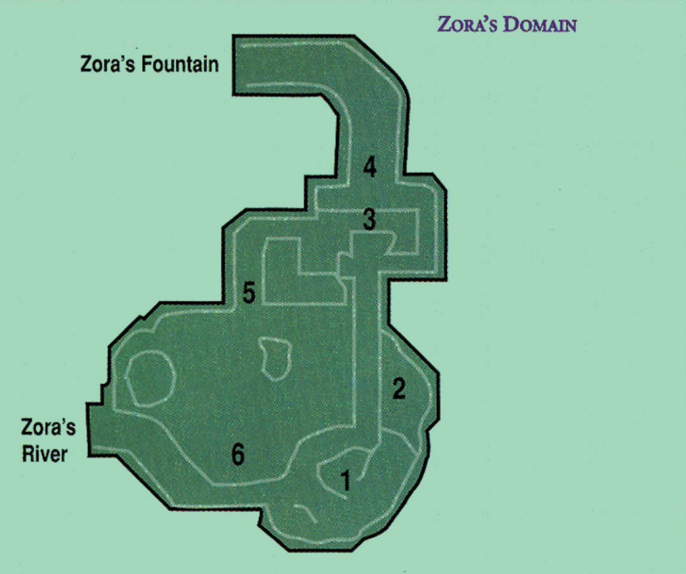


1. Продавец волшебных бобов. Вы можете купить до десяти этих удивительных семян и потом посадить их в десять различных мест на территории королевства (пригодные места отмечены маленькими кусочками мягкой почвы с небольшими дырочками — их довольно-таки легко заметить). В тех местах, где семя будет посажено, повзрослевший Линк увидит странное волшебное дерево, которое сможет отвезти его к недоступным в другом случае местам и дополнительным подаркам.

2. В маленьком болотце на деревянных стволах живут лягушки, которым вы сможете за хорошее вознаграждение устраивать музыкальные концерты.

3. А здесь находится вход в небольшой фонтан фей, которые смогут восстанавливать вам здоровье. Их также можно ловить в банки для дальнейшего использования.

4. Встаньте на изображение символа королевской семьи и спойте Zelda's Lullaby. После песни поток воды с водопада ослабится, и вы сможете прыгнуть в открывшийся проход.



1. Магазинчик. Полезное место, в котором, правда, нет ничего такого, чего нельзя было бы найти в других местах, причем совершенно бесплатно.

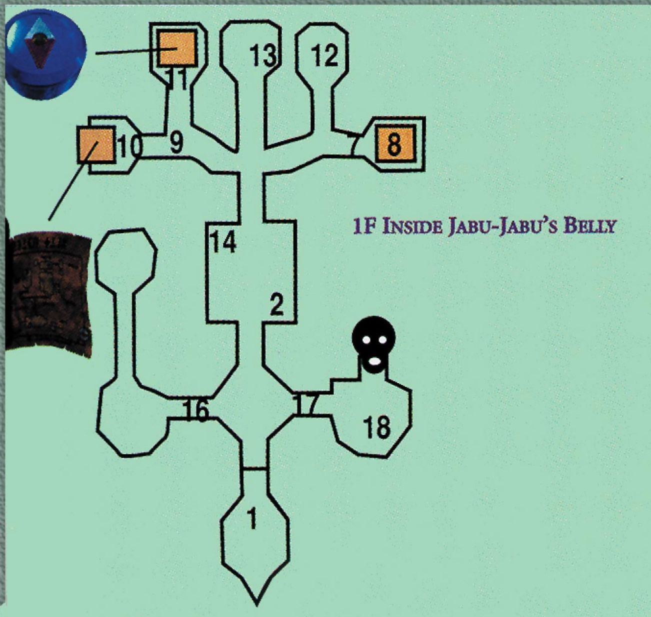
2. Небольшая заводь, в которой необходимо зачерпнуть банкой воды и поймать в нее рыбку. Если очень сильно хочется, рыбку можно и купить.

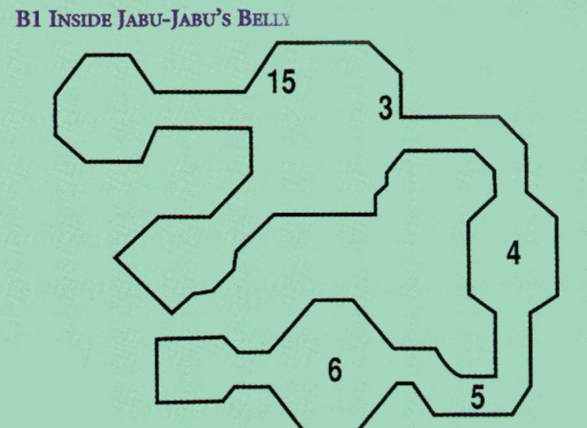
3. Трон короля **Zora**. Подойдите к нему и поговорите с августейшим монархом о его пропавшей дочурке. Но искать ее пока еще не пришло время.

4. Здесь находится портал, отправляющий вас в **Zora's Fountain**.

5. Рядом с троном **Zora** находится небольшой проход, в конце которого вы сможете сыграть в интересную игру. Вам необходимо нырнуть вслед за брошенными монетками и собрать их все без исключения за небольшой период времени. Если вам удастся выиграть, вы получите **Silver Scale**, специальный артефакт, который позволит вам нырять несколько глубже, чем раньше.

6. Вернувшись в тронную комнату и получив подарок, нырните снова и проплывите под водой к двери, ведущей к **Lake Hylia**. Совсем рядом с тем местом, где вы вынырните, вы увидите лежащую на дне бутылочку, в которой находится письмо от принцессы **Ruto**, которая, как выясняется, застряла в животе гигантской рыбы. Возвращайтесь к королю и покажите ему письмо. Он отодвинется в сторону, и вы сможете пройти к этой гигантской рыбине.





1. Выстрелите по торчащему с потолка язычку, чтобы отпереть дверь.

2. Здесь вы встретитесь с принцессой Ruto, которая не только окажется нехорошей девочкой, но при этом еще и довольно своенравной и непослушной. После того как она прыгнет вниз, постарайтесь последовать ее примеру (обязательно прыгайте в то же самое отверстие).

3. Поговорите с ней дважды и усадите ее себе на шею. Все время таскайте ее с собой.

4. Перекиньте ее на противоположный берег и наступите на переключатель, чтобы перебраться самому.

5. Откройте дверь с помощью переключателя.

6. Поднимитесь на платформе на верхний этаж.

7. Используйте вес двух человек, чтобы нажать на кнопку.

8. Уничтожьте четырех **Stinger'ов** в комнате и возьмите бумеранг. Чрезвычайно полезное оружие, которое всегда возвращается к вам в руки. Бумеранг может также и захватить какой-либо предмет и принести его прямо к вашим ногам.

9. Наступите на кнопку и оставьте принцессу сидеть на ней.

10. Заходите в комнату и уничтожьте гигантское щупальце при помощи бумеранга. Возьмите из сундука карту подземелья.

11. Уничтожьте все воздушные пузыри в комнате за тридцать секунд, чтобы получить компас.

12. Уничтожьте голубое щупальце.

13. Убейте еще одно щупальце.

14. Теперь вы заметите, что в центральной комнате открылся доступ к северо-западному провалу. Прыгните в него и приготовьтесь к серьезной битве.

15. Для того чтобы убить появившегося монстра, вам необходимо добраться до его слабого места, которое находится у него сзади. Проблема в том, что задом по собственной воле он к вам поворачиваться не захочет. Придется останавливать его бумерангом. Шансы примерно 50X50. Если получилось, немедленно бегите к нему и бейте мечом. Надо сказать, что победить этого монстра даже посложнее, чем иного босса.

16. Карабкайтесь на платформу.

17. Используйте стоящие неподалеку ящики для того, чтобы нажать на кнопку и зафиксировать ее в этом состоянии.

18. Используйте бумеранг на самой вершине для того, чтобы попасть по прозрачной мембране, которая открывает дорогу к боссу.

Теперь было бы разумно отправиться на **Lon Lon Ranch** и забрать оттуда свою лошадь. Однако сделать это не очень просто. Теперешний хозяин ранчо подчиняется **Ganondorf'у**, и **Epona** предназначена для преподнесения ему в качестве подарка. Однако хозяин глуп и очень охоч до денег. Поэтому для начала возьмите лошадь просто покататься за десять рупий, подзовите **Epon'у** фирменной песенкой и поговорите с Ingo. Он предложит вам поездить наперегонки со ставкой в 50 рупий. Вам придется проехать дважды по кругу вокруг ипподрома. Чтобы победить **Ingo**, требуется немного: вырваться вперед на первых метрах дистанции. Нещадно хлещите лошадь в начале гонки и оттесните **Ingo** на внешний радиус. После этого экономно завершите гонку, не пропуская противника. То же самое нужно сделать и во второй раз. После этого как следует разгонитесь и перепрыгните через закрытые злодеем ворота. Вот вы и на коне!

После столь развлекательного момента придется вернуться к трудовым будням. Отправляйтесь в **Lost Woods** и аккуратно идите к тому месту, где в детстве вы встречались с **Saria**. Осторожнее с новыми монстрами — они атакуют вас немедленно, как только увидят. Поэтому поражать их или убегать от них в очередной переулок необходимо только в те моменты, когда они поворачиваются к вам спиной. С последним из них уже на аллее, ведущей к **Forest Temple**, будет особенно трудно. Постарайтесь уворачиваться от его атак, следующих попеременно то слева, то справа. После очередного сюжетного вкрапления с участием известного вам **Sheik'а** вы узнаете новую мелодию, которая позволит вам в любой момент из любого места телепортироваться ко входу в **Forest Temple**. Теперь зацепитесь **Hookshot'ом** за дерево и отправляйтесь в **Forest Temple**.

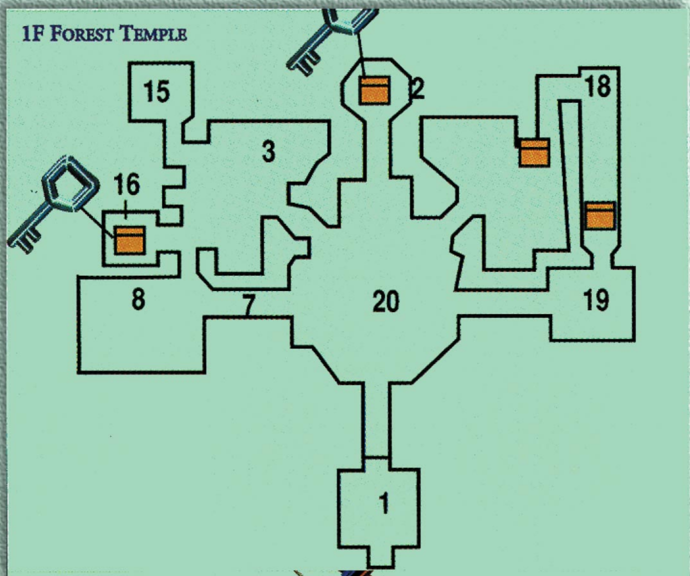
Тактика прохождения замков теперь кардинально меняется с введением ключей. Для того чтобы открыть запертую дверь, вам потребуется маленький серебряный ключик, который можно найти в одном из сундуков в замке или получить от убитого монстра. Ключей в каждом из замков имеется ровно столько же, сколько и запертых дверей, и использовать ключи из других замков не разрешается. Тем не менее, карты подземелий построены таким образом, что вы никогда не сможете кардинально застрять в игре, открыв нужным ключом не ту дверь. Так что не бойтесь экспериментировать.

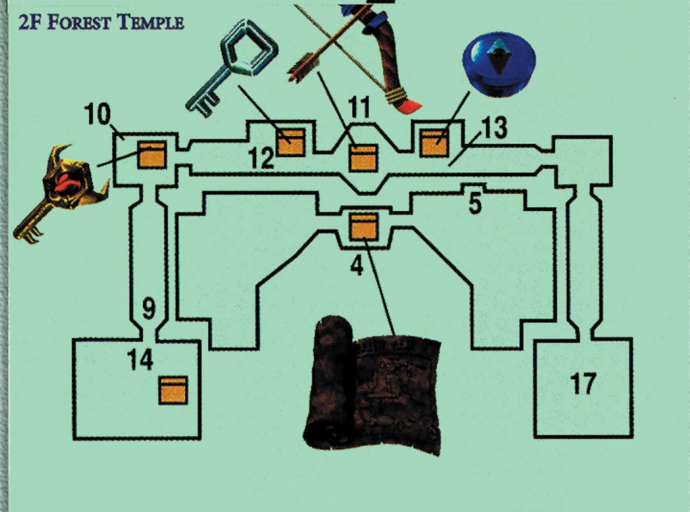
Evil Spirit From Beyond: Phantom Ganon

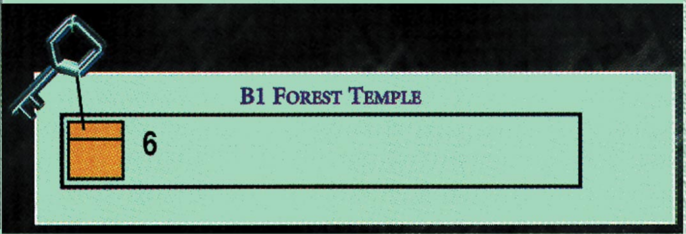
Этот босс — один из самых сложных за всю игру. Фактически, даже финальное воплощение **Ganondorf'а** не может сравниться по сложности с его фантомным вариантом. Итак, поначалу вам придется отражать атаки конного варианта **Ganondorf'а**. Он будет двигаться навстречу вам одновременно из двух картин на стенах. Однако одно из этих изображений — ложное. Правильное же то, в котором картинка кажется немного светлее. Вам придется стрелять по этому призраку до тех пор, пока вы не сможете избавить его от коня. Вот теперь начнется настоящее веселье. **Ganon** будет синтезировать магические разряды, которые вы должны отражать своим мечом, играя, таким образом, в своеобразный пинг-понг. Кто выиграл раунд, тот и получает возможность уменьшить здоровье противника. Только не забудьте ударить парализованного **Ganon'а**. В завершение возьмите сердечко и отправляйтесь на интересную встречу.

Окончание в следующем номере.

СИ







1. Заберитесь по лианам на дерево и возьмите первый ключ из небольшого сундука.

2. Убейте двух скелетов, чтобы получить еще один ключ. Они могут показаться довольно крутыми противниками, для победы над которыми вам придется весьма аккуратно защищаться щитом и наносить им удары в тот момент, когда их защита слаба (как раз после того, как они наносят очередной удар).

3. Заберитесь по стене в комнату на другом этаже.

4. Уничтожьте пузырь, чтобы получить карту подземелья.

5. Ударьте по переключателю с помощью Hookshot'а.

6. Заберитесь внутрь колодца, чтобы получить маленький ключ.

7. Зайдите в западную запертую дверь.

8. Решите головоломку. С потолка свалится несколько кубиков с различными кусочками картинок. Из них необходимо сложить изображение, нарисованное на стене. К сожалению, помочь вам в этом процессе мы не сможем, поскольку каждый раз комбинация меняется. Однако вам стоит знать, что один из кубиков (черный) не используется вовсе, и для простоты его можно сразу отодвинуть в дальний угол. У вас в распоряжении сколько угодно попыток, и, немного потренировавшись, вы будете решать головоломку за считанные секунды.

9. Зайдите в перекрученную комнату.

10. Прыгайте к двери справа.

11. Убейте троих скелетов, чтобы получить еще один невероятно полезный предмет — волшебный лук. Он, наряду с **Hookshot'ом**, станет вашим основным оружием, которое всегда должно находиться поблизости.

12. Выстрелите в картины на стенах у пролетов лестницы в тот момент, когда вы увидите на них изображения привидений. Если привидения исчезают, выйдите из комнаты и зайдите снова. После того как три картины будут поражены, вы сразитесь с мини-боссом. Держитесь от привидения подальше, когда оно крутится, и нападайте после того, как оно вдруг остановится. Раза три или четыре, и маленький ключ у вас в кармане.

13. Проделайте ту же процедуру с привидениями с другой стороны. В подарок — компас.

14. Выстрелите из лука в изображение глаза на стене, чтобы перекрученный коридор стал нормальным.

15. Возьмите ключ от комнаты босса в расписанном красивом ящике и прыгайте в дырку в полу.

16. Убейте **Floormaster'а**. Сначала просто ударьте наглую руку, а потом быстро и очень осторожно перебейте все без исключения ее останки. Если не получится, монстр вскоре вновь предстанет перед вами целиком. В качестве приза за победу вы получите еще один ключ.

17. Подстрелите заледеневший переключатель в виде глаза при помощи горящей стрелы. Дождитесь момента, когда вы будете находиться между факелом и этим переключателем, и стреляйте. Требуется некоторая практика.

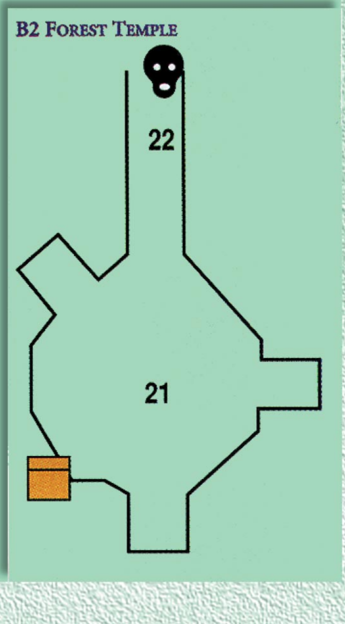
18. Маневрируя по полю, убивая пауков и открывая ящики, избегайте падающего потолка. В нем имеется несколько спасительных отверстий, так что пробегать все расстояние в один присест не потребуется.

19. Убейте очередное привидение.

20. Финальный мини-босс. Из четырех появляющихся привидений настоящим является только одно — оно мило помигает в начале сражения. Его надо пять раз сбить из лука. Долго. Неприятно. Но надо.

21. Двигайте внутреннюю часть стены в одном направлении, собирая вещички из ящиков, убивая монстров и нажимая на кнопки до тех пор, пока не откроется дверь к боссу.

22. Заходите в гости к фантому **Ganondorf'а**.



Продолжение — (часть 2). Начало смотри в номере 36 (январь 1999).

Myth II: Soulblighter

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

МИССИЯ 8: THE GREAT LIBRARY (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Третья атака. Для начала с юга выплывает четверка **soulless**, но не нападает, а, остановившись поодаль, ждет. Кого — понятно становится через пару секунд, когда на доблестных защитников библиотеки налетает стая **ghol`ов**. **Soulless** летят за ними, надеясь воспользоваться неразберихой в наших рядах. Еще до начала атаки всех лучников необходимо объединить и выстроить в паре шагов от юго-западного лестничного марша. **Berserk`ов** — немного сбоку, так, чтобы не перекрывали линию стрельбы. Как только **ghol`ы** появляются на экране, отдаем команду всем лучникам атаковать любого из них (мне почему-то всегда больше нравился белый, самый резвый он, что ли...). Соответственно, когда стая начинает взбегать по лестнице, на одну тварь в ней оказывается меньше. Лучникам — команда прекратить огонь, **berserk`ам** — атаковать **ghol`ов**. Когда с ними будет покончено, пехоту немедленно отводим назад.





Пришла пора рассказать о не слишком хитром, но вполне действенном тактическом приеме. После разгрома **ghol`ов soulless** осмелеют окончательно и примутся закидывать своими копьями лучников. А между ними в это время будут протискиваться **wight`ы**, которые, если прикинуть, мало чем отличаются от ходячих пороховых бочек. Из этого напрашивается вывод: как только **wight** занимает подходящую позицию, даем лучникам команду атаковать его. При определенном везении все **soulless** погибнут в огне взрыва или, по меньшей мере, их качественно парализует. Однако радоваться рановато. Вместе с **wight`ами** в атаку шли еще и **fetch`и**, на этот раз трое. Их придется изводить по старинке — лучниками, в следующем порядке: юго-западный, южный, западный (имеются ввиду лестничные марши, по которым они начинают подниматься). Вся команда лучников способна (с учетом вероятных промахов) снести одного **fetch`a** с двух залпов.

Бой закончен, и тут из библиотеки вылезает дедок и орет радостно: «Нашел, нашел! Рвем когти!». Да, пожалуй, пора. Лечим раненых бойцов и спускаемся по южной лестнице к магическому порталу. Здесь нас ждут недобитые остатки вражьего войска: несколько **soulless** и четверка **ghol`ов** в придачу. Как только с ними будет покончено, нужно спешно ретироваться из этого негостеприимного места: толпа врагов, неожиданно появляющаяся со всех сторон, исчислению попросту не поддается.

PS: Ну, а напоследок — несколько моментов, которым не нашлось места в начале этой главы. Все географические описания, как-то: «северный», «на юго-западе» и т.п., относятся, разумеется, к мини-карте, на которую вообще придется частенько смотреть в этой миссии, чтобы понять, откуда последует очередная атака. А сам порядок атак, изложенный выше, может меняться по желанию компьютера, постоянным остается лишь состав участников.

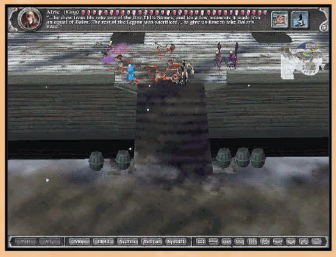
МИССИЯ 9: GATE OF STORMS

Задача: Доставить короля Альрика и все его войско на борт корабля.

А корабль этот, понятное дело, находится на другом конце захваченного врагом города. Хорошо еще, что король с нами — старая гвардия как-никак. Похоже, в будущей жизни ему предстоит стать знаменитым танком Т34 — та же напористость, целеустремленность, мощь; даже способность стрелять — в арсенале монаршей особы аж три магических заклинания, каждое из которых может разнести в клочья целую толпу врагов. И в рукопашной Альрик знает толк... В общем — сам нарвался: сражаться в этой миссии придется исключительно ему самому, ну и лучники может быть немного помогут. А все остальные, ввиду своей слабости, переходящей в полную беспомощность, будут прятаться за спиной своего короля.







Ясное дело, великолепная каменная дорога, ведущая прямиком в порт — это не для нас, там сидят в засаде самые серьезные вражеские рожи. Поэтому придется отдаться во власть оврагов и буераков, сбивать ноги о ледяные сугробы, словом — в самом начале миссии уходить как можно западнее, прижиматься к горам и так, растянувшись цепочкой, и путешествовать.

Первая атака не замедлит последовать. Как зовут тебя, лошадь безобразная? **Myrkridia**? Этих тварей мы имели сомнительное удовольствие наблюдать в самом начале уровня, когда они весьма ловко разбирались с расквартированными в городе нашими войсками. Злобные, сильные, быстрые (порой даже чересчур), они имеют лишь один недостаток (для нас, читай, достоинство) — будучи тяжело раненными, **Myrkridia** с горестным воем вздымают лапы к небу и замирают в подобной нелепой позе на некоторое время. По идее они в этот момент должны еще и атаковать ближайшее создание — по фигу, свое или чужое, — но подобных экспериментов лучше не проводить. Зато вполне можно воспользоваться образовавшейся паузой и парой быстрых и точных ударов прикончить зазевавшуюся тварь. Техника «разборок» с группами **Myrkridia** количеством до трех штук такова: для начала их обстреливают лучники, стараясь не уничтожить конкретную цель, а поцарапать как можно больше созданий, потом в дело вступает король Альрик, который своим длинным мечом навсегда избавляет мятущиеся души демонов от земных проблем. Вот только лучников после пары выстрелов желательно отводить подальше. **Myrkridia** имеют пакостную особенность безо всякого уважения пробегать мимо короля и кидаться на них, как на заведомо легкую добычу, с которой можно расправиться всего парой ударов. А вот у Альрика броня помощнее: в девяти случаях из десяти он способен выйти живым из боя сразу с тремя демонами — и тут же на лечение к **journey man`y**. У того, если помните, аж целых шесть целебных корешков запрятано, ну, а нам больше и не понадобится.

Где-то через пару таких малозначительных стычек из леса должна вывалить целая стая **Myrkridia**, и вот тут Альрику придется раскошеливаться на первое свое заклинание. А потом и подкрепление подоспеет. Аж две группы: рыцари и гном. Нужны они нам, как щуке акваланг, ну да ладно, не бросать же в самом деле. Добравшись до гор, преградивших путь в гавань, растягиваемся в цепочку и сохраняем игру. Площадь, на которой проходило сражение в начальной заставке, патрулируют двое **fetch`ей** и толпа **soulless**, и двигаются все они строго по периметру. Вся хитрость заключается в том, чтобы проскочить в гавань у них за спиной (или по правую руку), пока они будут проходить по восточной стороне. Потренировавшись пару раз, вполне можно успеть, если же не удастся, придется воспользоваться еще одним полезным качеством Альрика: на него практически не действуют молнии **fetch`ей**, и он способен в прямом смысле слова «отвлечь огонь на себя».

Ну, а под конец — рутина. На толпу **Myrkridia**, бегущих от корабля, расходуем второе заклинание. Третье — на последний оплот врага — четверку демонов и **soulless**, стоящих уже на палубе (лучше сделать это, пока они еще не успели спуститься). Отдать швартовые!

МИССИЯ 10: LANDING AT WHITE FALLS

Задача: Прорваться через линию береговой обороны и заставить замолчать навсегда две вражеские пушки.







На этот раз король решил отсидеться на корабле — старик, что с него возьмешь. Ну, а нам предстоит облазить весь берег и уничтожить доморощенных артиллеристов сил Тьмы. Задание — так себе, не слишком уж сложное, единственное, что может стать по настоящему серьезной проблемой, это время. Как бы ни мазали постоянно эти самые две пушки, порой шальное ядро зажигает небольшой костерчик на борту нашего славного корабля. Несколько таких попаданий — и он взрывается вместе с Альриком, а миссия оказывается проигранной. Поэтому стоит поторопиться.

Нападать будем «в лоб», используя все войска. На первом этапе необходимо выбить окопавшиеся на берегу патрули **soulless**. Нарыли себе, понимаешь, удобных ямок, и думают, что им теперь все можно. А-шибочка, господа, наши лучники с помощью своих стрел и загадочной чьей-то матери ловко освобождают одно укрепление за другим.

«Соло для гнома с гранатой». Скелетов на этом уровне — тьма тьмущая. Такое ощущение, что здесь они обитают всю свою сознательную жизнь, заводят жену, детей, а в свободное время пристают к мирным путникам (к нам, то есть). С этим надо бороться. Гномов, как обычно, разбиваем на две тройки и выстраиваем немного поодаль друг от друга. **Berserk`ов** уже можно выслать вперед — пусть разбираются с немногочисленными **ghol`ами**. Под перекрестный огонь наших гранат тем временем подворачиваются аж две здоровенные толпы шагающих костей (вторая следует за первой с небольшим интервалом). Для достижения наилучшего результата не стоит пускать все на самотек: гномам нужно постоянно отдавать приказы, направляя их гранаты в самую гущу врагов.

Береговая оборона сломлена, настала пора заняться пушками. Хваленый форт представляет собой три каменных стены с воротами и две орудийные башни — все в лучших традициях баронского замка, только охраны побольше. Прорываться внутрь будем через западный проход. Для начала вперед выступают лучники и быстренько обижают зависшую над стеной **soulless**. Еще несколько шагов по направлению к воротам — и из них величественно выплывает **fetch**. Главное — с самого начала не подойти слишком близко, у лучников дальность стрельбы больше аж в полтора-два раза, этим преимуществом и необходимо воспользоваться.

Настал черед гномов. Из внутреннего двора волнами накатываются еще две толпы скелетов (на этот раз, по счастью, небольшие). И вот как только с ними будет покончено, **berserk`и** устремляются к западной башне, вверх по лестнице, нарезать ломтями орудийный расчет. Ну, а для лучников в это время осталась еще одна небольшая проблема — **fetch**, охраняющий центральные ворота. Когда **berserk`и** будут взбираться на стену, он лениво поползет следом за ними, не обращая никакого внимания на всех остальных. Дюжина стрел в спину — то, что доктор прописал.

Аналогичным путем (за исключением разве что **fetch`a**) захватывается и вторая башня. Двух **soulless** со стены вполне способны сбить лучники, а **berserk`ам** предстоит маленькое сражение с **ghol`ами**. Как только с горе-артиллеристами будет покончено, наш король гордо сойдет на негостеприимный берег.

PS: Стоит записываться почаще: если во время бодрого штурма форта корабль

все-таки умудрится затонуть, можно будет вернуться на пару этапов назад и несколько поторопить события. А на восточной стороне реки есть вполне красивый водопад, и какие-то вражьи морды сигают с него время от времени прямо в воду :)

МИССИЯ 11: THROUGH THE ERMINE

Задача: Пережить ночь во вражеском лесу.

Если кто-нибудь предложит вам скоротать у костра ночь в темном лесу неподалеку от **Ermine**, ни за что не соглашайтесь — там







водятся **bre`Unor`ы**. Эти козлорогие поклонники некоего древнего мистического культа вовсе не жалуют непрошеных гостей в месте, которое считают своим домом. Но вместо того чтобы вежливо попросить пришельцев уйти и не мешать им кушать на алтаре гадюку жареную, **bre`Unor`ы** предпочитают более радикальные меры: перегрызать глотки прирученными волками, закидывать боевыми бумерангами, забивать руками и ногами, в конце концов. Словом, негостеприимные ребята.

Но нам-то только и надо — ночь простоять... Стоять будем где-нибудь подальше от костра, например, на севере, у реки. Для того чтобы попасть туда, спускаемся с горы по небольшой тропинке и занимаем оборону. В первом бою (в самом начале уровня) наверняка не было времени разобраться, что к чему, просто **berserk`и** порубили врага в капусту — и все тут. Теперь же будем действовать по хитрому стратегическому плану. Лучники выстраиваются в линию и занимают позицию на небольшом пригорке неподалеку от спуска с горы. **Berserk`и** — у их ног, в небольшой ложбинке, и им отдана команда «держать позицию» (<**hold**>), чтобы не кидались на первого подвернувшегося врага и не попадали под свои же стрелы. **Journey man** в это время прогуливается по бережку и своей лопатой подрывает растущие там сорняки, внешне похожие на капусту. Оказывается, это и есть знаменитое растение **Mandrake**, корни которого обладают способностью исцелять тяжелораненых бойцов. А их-то у нас будет навалом. Стало быть, еще три корешка добавляем в свой запас.

Враги, как всегда, появляются неожиданно. Первыми бегут волки — не очень сильные, но очень быстрые твари, которых поднимают на мечи не двигающиеся с места **berserk`и**. Лучники тем временем обстреливают **bre`Unor`ов**. Как только с волками будет покончено, **berserk`и** получают приказ атаковать. Козлорогие дети гор неплохо мечут свои бумеранги, но вот в ближнем бою вояки они никудышные. Все возвращаются на свои места, и до следующего нападения **journey man`ы** лечат поцарапанную пехоту.

Стандартный набор во вражеском отряде — трое **bre`Unor`ов** и несколько их четвероногих друзей. Гораздо хуже, если две жаждущие нашей крови группы сталкиваются перед спуском — число врагов удваивается, и к борьбе с ними приходится подключать наших гномов. За исключением этого единственного боя, на протяжении всего уровня они были существами вполне бесполезными: и скорость маленькая, и защиты никакой, поэтому сидите, ребята, в окопчике и не высовывайтесь, пока большие дяди воевать будут. Но тут выясняется, что удачный взрыв всего лишь одной гранатки способен в клочья разнести целую тройку волков. В большом сражении грех этим не воспользоваться. Гномы занимают почетное место по левую руку от **berserk`ов** и практически всегда успевают расправиться с той частью врагов, что устремляется им навстречу. Главное, успеть вовремя вывести их из-под града бумерангов. Какое счастье, что ночь так коротка!

PS: Чего уж действительно не стоит делать — так это убивать кого-нибудь или что-нибудь взрывать в пределах алтаря **bre`Unor`ов**: обидятся страшно, набегут сразу всей толпой и накостыляют по шее.

МИССИЯ 12: THE STAIR OF GRIEF

Задача: Уничтожать вражеские войска отряд за отрядом, пока **journey man** будет долбить реку в поисках магического жезла.

«— Это как раз подходящее место для засад.

— Какой сад? — шепнул Пух Пятачку. — Может, там малина есть?»

Алан Александр Милн
«Винни Пух и Все-Все-Все»

Зима. Стужа. В такую погоду хороший хо-







зяин собаку из дома не выгонит. А нам предстоит ни много, ни мало заманить в ловушку вражеские войска, проходящие через этот перевал. Дружественные гномы уже заминировали узкие проходы между заснеженными холмами, которым предстоит стать местом для засад, а враги, по счастью, идут строго организованными колоннами на некотором расстоянии друг от друга, так что время подготовиться к встрече очередных гостей у нас будет. Последняя информация перед боем: приказы войскам можно отдавать на паузе, нажав <**Esc**>, — это на тот случай, если кто-то чего-то не будет успевать.

А в это самое время на южном спуске появляется первая толпа скелетов. Вот он — шанс для самого завалящегося гнома в честном бою заслужить пару медалек на хилую грудь. Отправляем обоих гранатометчиков навстречу врагу, а все остальные войска отводим за первую полосу зарядов, на небольшую полянку. Гномы тем временем воюют вовсю: за первой колонной скелетов следует еще и вторая. По такой погоде бутылочки с зажигательной смесью частенько гаснут еще до того как успеют долететь до врага. Но наш скорбный труд не пропадет: они ведь никуда не деваются, правда? Просто падают на землю под ноги скелетам, а значит, могут великолепно взорваться вместе со следующей, более удачливой гранатой, вдвое увеличив причиненный врагу урон. Иногда стоит даже использовать команду «атаковать землю» поблизости от груды неразорвавшихся бутылочек — один такой взрыв может разнести до десятка врагов.

Со скелетами наши гномы худо-бедно справились, но следом за ними после небольшого перерыва идут maul`ы. Сурьезные ребята — броня как у танка, легки на подъем и одним ударом своей здоровенной дубины качественно вышибают душу даже из самых сильных противников. Гномы для них не помеха — догонят в два сче-



та и раздавят, даже не заметив, кого раздавили. Поэтому придется заманивать их в засаду. Сразу после того как последний скелет разлетится осколками по южному спуску, гномов уводим на полянку к основным войскам и оставляем стоять за полосой зарядов точно посередине прохода (посередине — это очень важно, в противном случае враги растянутся в цепочку и не попадут под взрыв). Как только толпа maul`ов подберется поближе, кидаем бутылочку на любой из зарядов. Бу-ум!

Теперь снова скелеты. Как только с ними будет покончено, основные войска отводим подальше на восток, к появившемуся там подкреплению. И зачем оно нам нужно? Разве что гном... Его нужно срочно объединить с двумя товарищами, и поместить их вместе на вершину холма по правую руку от второго «минного поля» (по дороге, кстати, можно еще несколько зарядов из личных запасов добавить). В этом узком ущелье находят свою гибель следующий отряд **maul`ов** и две толпы скелетов, после чего гномов нужно спешно отводить на следующий холм, тот, что перед двойной полосой зарядов (лучники к тому времени должны перестрелять некстати выплывшую из-за холмов четверку **soulless**). Больше скелетов по нашу душу не будет, одни только **maul`ы**. Шедшие за нами два отряда взрываем гранатами с холма, после чего отходим прямо к реке. Войска, за исключением одного **berserk`а**, размещаются прямо на льду, гномы — позади любой полосы зарядов. После этого **berserk** выбегает вперед и заманивает **maul`ов** в нужном направлении. Аккурат через три атаки journey man откопает-таки вожделенный скипетр.

МИССИЯ 13: THE DECEIVER

Задача: Отыскать среди ледяных холмов Обманщика и вернуть ему его скипетр.



Тьфу ты, пакость какая! Мало, что ли, было проблем с этим скипетром, пока его откапывали? Так нет же, теперь предстоит, высунув язык, бегать с этой зеленой палочкой меж ледяных утесов в поисках Обманщика, и не одним, а в теплой компании: Силы Тьмы загорелись желанием этого самого Обманщика немедленно извести, чтобы нам не достался, и отрядили на эту операцию лучшие отряды своих **maul`ов** и **soulless**. Не нашей жалкой кучке **berserk`ов** с ними тягаться. Но и это ведь еще не все: на пути встает верная дружина Обманщика — чародеи **warlock**. Поди объясни им, что мы свои, и только добра хозяину желаем. Нет, сразу же начинают швыряться своими огненными шарами, которые, между прочим, самонаводящиеся, то есть убежать от них нельзя. Правда, можно спрятаться: **fireball** в точности следует рельефу местности, как бы зависая на определенной высоте от земли, и если на его пути встретится расселина или несколько кочек, запросто может взорваться рядом с ними, не причинив никому вреда. Но ведь на всех колдунов кочек не напасешься...

Единственный выход: стравливать врагов друг с другом и ускользать под шумок. **Maul`ов** и **soulless-то** мы можем обогнать? Вот и пускай бредут за нами до первого чародея, а там легкий уход в сторону, и можно наслаждаться шоу. Огонь у **warlock`а** быстро кончается, так что стопчут беднягу и не подавятся. Обманщик лежит в небольшом заснеженном курганчике на западе карты (в центре третьей от начала уровня загогулины), а перед ним выстроились его «защитники» — пять-шесть пар чародеев. Наша задача — с самого начала без потерь прорваться на тропу на севере карты, остановиться за какой-нибудь расселиной и ждать. Как только с востока покажется очередной отряд Сил Тьмы, необходимо тихо и незаметно пристроиться к ним в тыл и идти следом до этой самой загогулины. Возле нее завяжется бой, пару-тройку колдунов непременно стопчут, и пока на их место не успели придти другие, нужно быстро, наплевав на стрелы **soulless**, добежать до вожделенного курганчика. Дальнейшее счастье — дело техники. «Крэкс, пэкс, фэкс», и оживший Обманщик забирает нас с собой.

PS: От северного пути есть еще небольшое ответвление, тропинка через горы, выходящая прямо на курган Обманщика. Вот только чародеев на ней аж три штуки, и выманить их оттуда сложновато.

МИССИЯ 14: WITH FRIENDS LIKE THESE

Задача: Заполучить себе в союзники троллей, обыграв их «в флажки».

Вот такие вот у нас теперь друзья. Они, правда, еще не решили: убивать нас или помогать, поэтому предложили сыграть в нехитрую детскую игру. Шесть флажков расположены по кругу на довольно большом расстоянии друг от друга. Дотронулись до одного из них — он стал «нашим» и окрасился (на карте) в зеленый цвет. Удержали через двенадцать минут четыре флажка или же захватили одновременно все шесть — победа. Все просто, но только противник попался очень уж агрессивный. Гигантских троллей благородными игроками не назовешь — встретишься с ними, запросто убить могут. Уж это-то они делать умеют: ходят так быстро, что даже **berserk`ам** не удается убежать, а одного, максимум двух ударов огромной ноги хватает, чтобы уничтожить любого, кто осмелился встать у них на пути. Или просто стоял неподалеку...

Логику этих существ понять весьма трудно, ясно только одно: подходить к ним близко можно лишь очень большим отрядом и только с одной целью: убить на месте. В общем, кровожадные такие салочки получаются: вроде бы и необязательно уничтожать противника и не обойдешься без этого. Троллей-то целых три штуки, да и **ghol`ы** стаями носятся, помогают, понимаешь. Пожалуй, парочку могучих гигантов извести все же придется.





Завидев приближающегося тролля, даем лучникам команду атаковать его. Загадочная логика этих существ и здесь оказывается нам на руку: если великан просто шел мимо, не собираясь нас атаковать, пройдет некоторое время, прежде чем он сообразит, чьи стрелы в него все-таки втыкаются. До того он будет со смущенным видом носиться туда-сюда по экрану, и лучники успеют его весьма солидно поранить. Ну, а потом, как только тролль рассвирепеет, наступает черед **berserk`ов**. Одного гиганта может быть и удастся завалить без потерь, но второй-то уж точно кого-нибудь растопчет :(

А потом (время-то поджимает!) обегаем территорию по кругу, стараясь не встретиться с последним оставшимся в живых троллем, методично уничтожаем стаи **ghol`ов** и захватываем флажки. Ну не успеет он, бедолага, в одиночку отвоевать у нас к двенадцатой минуте больше двух штук, а значит — победа за нами!

PS: А вот лучников по ходу этой миссии без защиты оставлять нельзя — сьедят и скажут, что так, мол, оно и было.

МИССИЯ 15: WALLS OF MUIRTHEMNE

Задача: Прорваться за стены **Muirthemne** и выбить оттуда приспешников Сил Тьмы.

Вообще-то для осады стен древнего города нам могли бы выделить народу и побольше... Ну да ладно, зато тролли теперь с нами. Четверка этих гигантов движется поразительно быстро для своего веса и роста, а их сокрушительные удары теперь, по счастью, обрушиваются на наших врагов.

Стены, кхе... До них еще и добраться надо. Вражеские артиллеристы резко поумнели за последнее время: стреляют метко, знают, что такое упреждение... Нам на руку только большое расстояние да низкая скорость полета ядра. Как только по воздуху разносится звучное «Бумс!», все тролли должны резко разворачиваться и идти в противоположном направлении, ну а гномов вообще прячем за каждым подходящим обломком стены. Да, гномы! Они у нас тоже похорошели: на смену бутылочкам с зажигательной смесью пришли вполне дальнобойные ракетницы, так что **mortar dwarf** теперь — грозная сила. Вот только дотащить бы их живыми до стен...

Периодически со всех сторон нападают стаи **Myrkridia**. Троллям на них, в общем-то, начхать — так, детская разминка; но когда демонов много, они могут серьезно поцарапать кого-нибудь из наших гигантов, а те еще очень пригодятся при осаде.

Но вот, наконец-то, и стены. Перед подъемом на насыпь торжественно выстроился «комитет по встрече»: отряд **Myrkridia** и четверо **fetch`ей**. Четверо? Как раз столько у нас гномов! Выходит — по одному на каждого, можно даже по два. Когда с первой толпой «защитников» будет покончено, непременно нагрянет вторая точно такая же, от другого подъема. Но этих можно вообще расстреливать на расстоянии. Все на приступ!







Вообще-то это громко сказано — «приступ». Гномы скромненько так проламывают своими гранатами стену (команда «атаковать землю» в том месте, где в кладке наметилась небольшая брешь), и в образовавшийся проход протискивается один из троллей. И сразу же отходит назад. Внутри толпа собралась весьма немаленькая, близко к ней пока лучше не приближаться. Пусть сначала поработают гномы: они должны уничтожить несколько демонов, всех **fetch`ей** и обязательно как можно сильнее поцарапать личность по фамилии **Shade**. Тварь эта, помимо завидной брони, отличается еще и тем, что в момент своей гибели разлетается на части взрывающимися осколками какой-то зеленой фигни, так что лучше, если момент этот настанет как можно дальше от наших войск. Остатки **Myrkridia** добивают тролли, и за стенами благополучно приземляется десант (где же они раньше-то были?). Город в наших руках.

МИССИЯ 16: THE IBIS CROWN

Задача: Отыскать в подземельях **Muirthemne** древнюю корону.

Захлопнулись тяжелые двери, и мы оказались в таинственном сумраке подземелья.







И, как любое уважающее себя подземелье, населено оно призраками. Демоны, гномы и люди, воины Света и воины Тьмы, они и после смерти продолжают сражаться друг с другом. Но и пришельцев, само собой, не жалуют... Поэтому мы скромненько так будем обходить любую свалку, протекающую без нашего участия — авось пронесет и не заметят. По счастью, настоящего лабиринта из древних подземелий **Muirthemne** делать не стали, и заблудиться в них вряд ли удастся. Главное — выбрать безопасный путь.

Из дверей идем прямо, взбираемся на небольшой пригорок, и тут на нас с двух сторон нападают призрачные гномы (гранаты, впрочем, у них вполне реальные). С одной стороны злобных коротышек отстреливают лучники, с другой — взрывают их же собратья, но уже из плоти и крови. Полезный момент: из убитого гнома вываливается несколько зарядов, которые потом, когда набегут новые враги, можно запросто взорвать горящей стрелой или гранатой.

Разворачиваемся направо и движемся строго на север, отбив по дороге атаку **berserk`ов**. Поворот, и перед нами предстает коридор, по всей длине которого стоят **stygian knight**. Статуи — не статуи, вроде поворачиваются, но на нас не нападают и дают спокойно пройти. В конце коридора еще один пригорок и еще одна атака призрачных гномов.

Поворот, и перед нами вход в зал, перед которым полукругом выстроились **Myrkridia**. Но что это? Несколько гномов устанавливают заряды за спиной у демонов и взрывают их! Призрачная разборка помогла нам избежать нешуточного кровопролития. Заходим внутрь и после милой дружеской шутки теней **berserk`ов** оказываемся еще в одном коридоре со **stygian knight**. Эти уже вовсе не безобидные: нападают, но только если подойти близко. Если нет желания с ними сражаться, аккуратненько, по одному человеку, проходим в следующий зал по нарисованной на полу дорожке, следуя правилу метро: «не заступайте за ограничительную линию!».

Магический портал переносит нас в другое помещение, как раз под стрелы призрачных лучников. С первой группой вполне в состоянии разобраться **berserk`и**, не понеся при этом никаких потерь, а вот вторую лучше расстреливать с помощью наших **bowman`ов** по следующей методике: два шага вперед, залп по одному из врагов, два шага назад на безопасное расстояние (благо, не гонится никто). Если кого-нибудь ранили, у **journey man`ов** в запасе есть целебные корешки.

Еще одно помещение, небольшой коридор, в котором поджидает несколько **berserk`ов** — и мы у цели. Корона находится в центре огромного зала, по которому хаотически перемещается толпа **Myrkridia**. Но... вялые они какие-то, сразу не нападают, и **journey man** вполне успевает пройти к центру и забрать корону. Впрочем, справа в алтаре лежит какой-то весьма симпатичный ножик, пусть один из **berserk`ов** сбегает и возьмет его с собой — авось пригодится.

МИССИЯ 17: REDEMPTION

Задача: Защищать древние стены **Muirthemne**.

Как причудливо порой поворачивается жизнь... Казалось, еще совсем недавно мы яростно атаковали эти стены — и вот теперь оказались в роли их защитников. Враг пытается прорваться в глубь развалин древнего города, ну, а наша задача — ни в коем случае его туда не пустить.



Приятная новость: медлительные и неуклюжие journey man превратились в воинов **Heron Guard**. В память о прошлом у них осталась способность лечить раненых бойцов (правда, количество целебных корешков уменьшилось с 6 до 1), но на смену бесполезной лопате пришли остро отточенные парные мечи, с которыми они весьма ловко управляются. К сожалению, во вражеском стане тоже пополнение: гигантские **Myrkridia**. Пока мы лазили по подземельям, уже знакомые нам демоны подросли примерно вдвое, и получившаяся в результате тварь способна драться на равных даже с нашими троллями. Более того, она еще может швырять целую пригоршню гранат на довольно большое расстояние. По счастью, не все **Myrkridia** превратились в гигантов — обыкновенных тоже осталось предостаточно.

Для атаки на город Силы Тьмы избрали предельно простую тактику: сначала стайка **ghol`ов** устанавливает несколько зарядов под обветшавшую кладку стен, затем гигантский демон взрывает их своими гранатами, и в образовавшуюся брешь начинают пролезать всякие разные твари. Вся беда в том, что подобных проломов в стене они сделают, как минимум, три штуки, а сил для того чтобы защищать сразу три направления у нас явно недостаточно. Отлавливать устанавливающих заряды **ghol`ов** — занятие долгое и муторное, поэтому пусть себе забавляются. В конце концов, на насыпь перед стенами враги могут взобраться всего по двум проходам, их-то мы и будем защищать.

Сразу с двух флангов крупными силами нас обычно не атакуют, что позволяет разделить войска следующим образом: тролли и mortar-гномы стоят приблизительно в середине насыпи перед крепостными стенами, а два отряда — **heron guard** и **berserk`и** — свободно перемещаются по городу, отлавливая тварей, которым удалось-таки пробиться через первый заслон. Нападают на нас обыкновенно следующим составом: впереди несется небольшой отряд **Myrkridia**, чуть поодаль важно вышагивает гигантский демон, а вокруг них вьется стайка **ghol`ов**. Как только на карте появляются первые красные точки, наши основные силы немедленно отправляются туда. Не стоит недооценивать гномов: со своими новыми ракетницами втроем они вполне способны расправиться с толпой **Myrkridia** или же с одним гигантским демоном — и это без всякой посторонней помощи. Соответственно, все, что останется от основной группы, добивают тролли. Но вот уничтожение **ghol`ов** им лучше не поручать: после сокрушительного удара ногой заряд, который перетаскивала мерзкая тварь, взрывается, нанося существенный урон нашим гигантам; если же **ghol`ов** порубили мечами **berserk`и** или **heron guard**, этого не происходит. И, вообще, пехотинцам на этом уровне придется выполнять «черную работу». Так, например, дважды на нас будут нападать **soulless**. Но твари эти, справедливо ожидая засады, за стену не суются и зависают в воздухе неподалеку от пролома. Так кто же, скажите на милость, кроме **berserk`ов**, сможет в этот момент с громким криком выскочить навстречу и порубить всех в капусту?

А вот троллей на этом уровне придется поберечь: мало того, что ими нельзя давить **ghol`ов**, так еще и лучники наши избирают их для себя любимой мишенью, когда атакуют со стен вражеские войска. А целебному воздействию корешков из запасов **heron guard** эти гиганты практически не подвержены :(

Окончание следует...

СИ

Baldur's Gate

Андрей АЛАЕВ

B**aldur's Gate** — наиболее подробная и точная реализация системы правил AD&D на PC. И хотя досконально знать все тонкости настольного варианта совершенно не обязательно, определенные понятия нуждаются в пояснении. Особенно это касается генерации персонажа, которая, как всегда, имеет очень большое значение. Да и многие элементы системы, благодаря своей настольной наследственности, не всегда понятны даже уже не раз игравшему в ролевые игры человеку.

Сразу оговоримся — отрицательные «бонусы», ухудшающие что-либо, будем называть пенальти.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Разумеется, такой вариант, как использование готового персонажа, отметается сразу. Настоящие геймеры предпочитают быть кузнецами собственного игрового счастья. На выбор предоставлено огромное количество возможностей — **6** рас и множество классов. Попытаемся дать всему краткую характеристику в том порядке, в котором это сделано в самой игре.

Пол — абсолютно ни на что не влияет. Хотя вру — на выбор картинки.

Раса — **Baldur's Gate** расположена в самом известном из миров AD&D — Затерянных Королевствах (**Forgotten Realms**). Это довольно стандартная фэнтези-вселенная, в которой, помимо людей, обитают и прочие существа. А именно:

Humans — люди. В мире Forgotten realms они являются доминирующей расой. У них нет никаких спецспособностей, бонусов к параметрам, им недоступны сочетания профессий (мультикласс). Однако не все так плохо. Во-первых, только люди могут быть Паладинами, также им доступны редкие классы Бард и Друид и все виды магов-специалистов. А, во-вторых, только они способны на **Dual-Class** — смена класса прямо по ходу игры. И, наконец, у них отсутствует ограничение роста по уровню, в отличие от всех прочих рас.

Elves — эльфы, стандартный толкиеновский народец. Обладают инфравидением — способностью видеть в темноте, получают бонус **+1** к ловкости и пенальти **-1** к телосложению. Природная способность противостоять заклинаниям **Sleep** и **Charm**. Приличный выбор классов и мультиклассов.

Half-Elves — полуэльфы, продукт скрещивания эльфов и людей. Сочетают лучшие черты обеих рас. Доступна туча классов и мультиклассов, ограниченная сопротивляемость заклинаниям **Sleep** и **Charm**, а также инфракрасное зрение.

Dwarves — гномы горные (в разных переводах также обзываемые дварфами и карликами). Низкие, сварливые бородачи. Хорошо сопротивляются магии и ядам. Имеют бонус **+1** к телосложению, но пенальти **-1** на ловкость и **-2** на обаяние. Тоже обладают инфракрасным зрением. Выбор профессии очень небольшой — Вор, Жрец или Воин, и пара мультиклассов — Воин\Вор и Воин\Жрец.

Gnomes — лесные гномы, отдаленные родственники горных. Как почти все в этом безумном мире, могут видеть в темноте, а также хорошо сопротивляются магии. Бонус **+1** к интеллекту, но **-1** к мудрости. Выбор класса немногим шире, чем у горных собратьев, однако, им доступен даже один из видов мага-специалиста — иллюзионист, и специфические мультиклассы: совмещения иллюзиониста с Вором, Воином и Жрецом.

Halflings — хоббиты (они же халфлинги, они же полурослики). Прославленные герои эпопеи о Кольце Всевластья в мире Затерянных Королевств — записные Воры, хотя также они могу стать Жрецами, Воинами или Воинами\Ворами. Видят в темноте (правда, не очень хорошо), обладают природной сопротивляемостью к магии и ядам. Бонус **+1** к ловкости, однако пенальти **-1** к силе.

Class — выбор класса, профессии, едва ли не менее важен, чем выбор расы. Ведь только люди могут в процессе игры поменять свое решение, всем же остальным придется либо играть тем, чем есть, либо начинать заново.

В принципе, все профессии можно разделить на 4 группы, которые ведут свое происхождение еще от классов в D&D. Это бойцы, воры, священники и маги. Да, когда-то классов было всего четыре, теперь же, к счастью, выбор заметно увеличился. Итак:

Fighter — воин, самый простой и прямолинейный персонаж, боец. Ему (как, впрочем, и другим бойцам) доступна сила со значением более **18** — если вы собеpетесь играть воином, то обязательно дождитесь выпадения таких значений! Он может носить любые доспехи и пользоваться любым типом оружия. Во владении оружием может достигать **5-го** уровня — **Grand Master**. На каждом уровне получает от **1** до **10** хит-пойнтов. При генерации получает **4** очка для Weapon Proficiencies.

Ranger — рейнджер, воин-охотник с некоторыми магическими способностями. Владеет любым оружием, носит любую броню. Получает **4** очка для **Weapon Proficiencies**, развивать их может до **2-го** уровня. На высоких уровнях способен колдовать (в **Baldur's Gate** он их набрать не успеет, так что придется подождать сиквела). При генерации вас попросят выбрать рейнджеру заклятого врага — **racial enemy**. В боях с существами, принадлежащими к этому виду, он получит бонус **+4** к атакующим броскам. Их способность **Stealth** позволяет наносить из замаскированного состояния мощные удары, однако хорошо работает только на природе. Ну и, наконец, они могут очаровывать людей и, в особенности, животных, беря их под свой контроль. Рост хит-пойнтов — **1-10** на уровень. Еще одна особенность — может быть только **Good**. В **Baldur's Gate** рейнджеры лишены своей очень полезной способности держать по мечу в каждой руке.

Paladin — паладин, рыцарь без страха и упрека. Может быть только человеком, причем с характером исключительно **Lawful Good**. Как и рейнджер, получает **4** очка для **Weapon Proficiencies**, а развивать их может до **2-го** уровня — тут они оба уступают воину. Он также сможет колдовать некоторые заклятия из арсенала Жрецов, но опять-таки не в этой части. А на данный момент ему доступно несколько аналогичных заклинаниям спецспособностей. Это, во-первых, **Lay Hands**, вылечивающая **2** хит-пойнта на уровень паладина. Затем **Protection form Evil**, дающая некоторую защиту против злых противников; и **Turn Undead** — способность переводить нежить в окончательно мертвое состояние и пугать их... ммм... до смерти. Хит-пойнты растут в размере от **1** до **10** за уровень.

Thief — вор он и есть вор. Профессия не менее распространенная, чем воин. В выборе оружия ограничен — тяжелые двуручные мечи и алебарды тягать ему не под силу, лучшим оружием для него является **Long Sword**, длинный меч. С броней все совсем плохо — только два рода кожаной, а из щитов только карликовый **Buckler**. Зато, как ясно из названия класса, персонаж сей должен быть натренирован в воровстве. И точно — у него есть **3** способности: **Pick Pockets** (карманничество), **Pick Locks** (взлом замков), **Find and Remove Traps** (обнаружение и обезвреживание ловушек). Также имеется способность **Stealth**, позволяющая становиться невидимым для врагов и наносить из невидимого состояния удары повышенной мощности. На старте вам выдают **30** очков, которые можно распределить по этим четырем категориям, а затем каждый уровень он будет получать еще по **20** очков. Различные расы имеют бонуса к этим навыкам, наибольшими располагают халфлинги.

Во владении оружием воры не могут подняться даже до уровня паладинов и рейнджеров. Им, как и всем остальным профессиям, доступен только первый уровень умения, а на старте они получают два очка. Рост здоровья — от **1** до **6** очков за уровень. И еще — воры не бывают **Lawful Good**.

Bard — бард, работник лютни и флейты, а, вообще-то, гибрид вора с магом. От вора унаследована способность лазить по чужим карманам, а от мага — колдовство. Он намного свободнее в выборе оружия и даже доспехов, чем вор. Его песни помогают партии в борьбе с враждебными элементами, и он также полезен для идентификации предметов. Должен быть частично **Neutral**. Получает от **1** до **6** хит-пойнтов за уровень. К сожалению, пока бард носит доспехи, колдовать он не может, несмотря на все заверения разработчиков в обратном.

Cleric — жрец. Тоже, в общем-то, работает с магией, но особого рода — в основном оборонительного и излечивающего характера. Помимо колдовства, успешно борется с нежитью с помощью способности **Turn Undead**. Носит любую броню и щиты, среди оружия ему доступны в основном булавы и аналогичные тупые средства — предполагается, что проливать кровь жрецам запрещает религия. Здоровье его растет вполне приличными темпами — от **1** до **8** хит-пойнтов на уровень.

Druid — друид, особый род жреца, служащий силам природы и равновесия — отсюда непременное условие иметь характер **True neutral**. Броню носит легкую, да и выбор оружия крайне беден. Однако на высоких уровнях (и, слава богам, на сей раз эти уровни можно набрать уже здесь и сейчас) он может превращаться в медведя или волка, что в бою иной раз может очень даже и пригодиться. Хит-пойнты растут аналогично жреческим.

Mage — маг: повелитель сверхъестественных сил, колдун. Поначалу будет крайне слаб, да и впоследствии физической мощи у героев этого класса не ищите — их хит-пойнты растут со скоростью от **1** до **4** за уровень. Да и сама магия поначалу не слишком сильна. В сочетании с крайней бедностью арсенала и отсутствием брони это делает мага очень трудным персонажем. Зато впоследствии его мощь нарастет, а волшебство будет способно вершить чудеса.

Specialist Mage — маг-специалист. Дело в том, что существует **8** школ магии. Выбрав себе стезю такого рода колдуна (учтя, что все школы доступны только людям), вы получаете возможность запоминать одно дополнительное заклинание на каждый уровень. Однако за узкую специализацию придется платить — заклятья противоположной школы выучить будет нельзя. В остальном же от мага никаких отличий специалист не имеет.

Multiclass — возможность совместить несовместимое: стать одновременно магом и воином, например. Однако, во-первых, мультикласс недоступен людям — а значит, рано или поздно (скорее всего, в третьей части **BG**) столкнешься с пределом в развитии. А, во-вторых, прогрессировать такой герой будет вдвое медленнее. Дело в том, что весь опыт такого вот Воин\Мага будет делиться пополам — отдельно на продвижение по магической иерархии, отдельно — по воинской. И по обеим он будет ползти вдвое медленнее, нежели «чистый» колдун или файтер. А такие монстры, как, например, Воин\Маг\Вор, втрое медленнее. Надо учесть, что урежется и распределение хит-пойнтов. То есть Воин\Маг на файтерском уровне будет получать от **1** до **10**, то есть **1-5**. А на мажьем не от **1** до **4**, а **1-2** очка. В общем, выбирать мультиклассового персонажа или нет — личное дело каждого, но я этого бы не посоветовал.

Alignment. Характер персонажа. Складывается из двух составляющих. Первая — отношение к общественным установкам и условностям. Три варианта: **Lawful** — законопослушный гражданин; **Neutral** — нейтральный; **Chaotic** — эгоистичный тип. Вторым компонентом является его состояние души. Бывают люди добрые (**Good**), злые (**Evil**) и нейтральные (**Neutral**). Так вот и получаются **Lawful Good**, средоточие добродетелей, и **Chaotic Evil**, эгоистичные сволочи. Если оба параметра нейтральны, то получается **True Neutral** — поборник абсолютного равновесия, необходимый характер для друида.

В основном характер важен у ваших подопечных **NPC** — хаотичные персонажи могут довольно свободно уйти из партии, тогда как законопослушные так не поступят. Однако и ваш элайнмент надо принимать во внимание — если вы добрый, то злых героев к себе не ждите, и наоборот. То есть сотрудничество возможно, но оно быстро заканчивается. Но, вообще, я бы злыднем становиться не рекомендовал.

Abilities. Это шесть числовых параметров, атрибутов, определяющих портрет вашего персонажа. Они влияют на большинство действий в игре. В настольном варианте они определяются бросанием 3-х кубиков от **1** до **6**. Таким образом минимальное значение любого атрибута равно **3-м**, а максимальное — **18**, с учетом расовых бонусов и пенальти.

Все атрибуты при генерации определяются абсолютно случайно. Так что единственный совет, который можно дать — запаситесь терпением, ждите удачного броска виртуальных кубиков. В принципе, очки можно перебрасывать с одного атрибута на другой, так что нужно просто дождаться удачного суммарно броска, не обязательно в нужных атрибутах. Но в любом случае, это долгое и, к сожалению, нудное занятие. Учтите одно — чем больше атрибут, тем лучше, исключений тут нет. И если вы напряжетесь при создании персонажа, то в процессе игры жизнь вас будет ждать более легкая, с множеством бонусов.

Strength (**STR**) — сила, грубая и физическая. Разумеется, нужнее всего она бойцам, но и остальные без нее пропадут. У этого атрибута есть одна особенность — только сила может иметь значения больше **18**. Записываются они так — **18/45** или **18/76**. Слэш заменяет десятичную запятую, так что на самом деле это **18,45** и **18,76**, соответственно. Максимальным значением является **18/00**. Но, в любом случае, только представители «боевых» профессий — воины, рейнджеры и паладины — могут иметь столь исключительную силу.

Высокие значения силы позволяют иметь бонус к наносимым повреждениям и попадаемости, способности взломать замок на двери или сундуке грубой силой и (самое главное!) на максимальный переносимый вес. Ну, а низкая сила выльется в пенальти по всем этим показателям. В любом случае, любому герою порекомендуем силу не меньше **8** — в таком случае хотя бы негативных эффектов вы избежите. Бонусы начинают набегать на отметке **16**. Но бойцу просто обязательно иметь силу более **18**, для чего стоит провести лишние полчаса, генеря себе героя. Отметим, что эта «исключительная сила» разбита на группы: **18/01** — **18/50**, **18/51** — **18/75**, **18/76** — **18/90**, **18/91** — **18/99**, **18/00**. Старайтесь перевалить через критические значения.

Dexterity (**DEX**) — ловкость, основной атрибут воров, отражает координацию, проворство, рефлексы и тому подобное. Влияет на точность атак дальнобойным оружием, а также улучшает армор-класс. В ней, как и во всяком ином атрибуте, действует аналогичная Силе система бонусов и пенальти. Минимально приемлемое значение ловкости — **7**, а положительные эффекты начинаются от **15**.

Constitution (**CON**) — телосложение, общее физическое состояние персонажа. Добавляет бонус на прирост хит-пойнтов с уровнем (начиная от **15**) и повышает вероятность быть удачно воскрешенным из мертвых. Минимально приемлемое значение — **7**.

Intelligence (**INT**) — интеллект, основной атрибут мага. Влияет на большое количество параметров. Во-первых, максимальный уровень заклинаний, с которым может работать маг. Высший, **9-й**, доступен только при **INT=18**, так что по этой и некоторым другим причинам выпускать мага с меньшим интеллектом я вам не советую. К некоторым другим причинам относятся: вероятность выучить новые заклинания со свитков и максимальное количество заклятий уровня, доступных к запоминанию одновременно. По обоим этим параметрам **18** предоставляет серьезный бонус, так что пренебрегать им не следует.

Также интеллект воздействует на рост способности **Lore**. Этой способностью обладают все персонажи вне зависимости от класса и расы, а она влияет на возможность идентификации предмета без специального заклинания или денег. Растет она тоже у всех, но вот при интеллекте меньше **10** рост будет иметь мощный отрицательный бонус. Так что даже далеким от магии людям рекомендуется держать умственное развитие хоть на этом минимальном уровне.

Хотя, если это не удастся — не отчаивайтесь. В пути к вам может присоединиться бард. У них, бардов, **Lore** растет быстрее всего, так что проблема идентификации будет решена.

Wisdom (**WIS**) — мудрость. Основной атрибут жрецов, для них и использующих жреческую магию паладинов и рейнджеров это то же, что и интеллект для магов и бардов. Она влияет на добавочные заклинания (появляются при **WIS=13**) и вероятность неудачного колдовства — опять же, при **13** и выше об обломах можно будет спокойно забыть.

Но также имеет мудрость и, так сказать, общечеловеческое значение. Она влияет на **Lore** (вплоть до **10** — отрицательно), и на спасброски против магических атак. Принимая это во внимание, менее **8** лучше ее не ставить, а бонусы можно огребать, начиная с **15**.

Charisma (**CHA**) — обаяние. Вроде как важна для бардов, друидов и паладинов. Влияет на отношение к вам встречных нейтральных **NPC** и вообще разумных существ. При каждой такой встрече компьютер генерирует число от **8** до **12** и добавляет бонус (или пенальти!) от вашего обаяния. Нижняя возможная граница — **8** (иначе вас не будут любить), минимальная верхняя — **13**. В итоге число от **1-7** будет означать враждебную реакцию, от **8** до **14** — нейтральную, а от **15** и выше — прямо-таки дружелюбную.

Skills. На этом этапе вы определяете мастерство персонажа во владении оружием, воровские навыки, а также заклинания.

Weapon Proficiencies. Все оружие в **Baldur's Gate** разбито на группы. Здесь вы и определяете, каким типом ваш герой уже умеет владеть. Бойцы получают **4** очка на распределение, прочие герои — два или одно. Смысл этих очков следующий:

— При **0** очков в какой-либо категории герой все еще может использовать это оружие (если, конечно, позволяет класс). Но он получает очень неслабое пенальти на попадаемость — маже со страшной силой. Имитируется полнейшее незнакомство с такого рода вооружением.

— При **1** очке считается, что герой с таким типом оружия знаком. И ни пенальти, ни бонусов не получает.

— **2** очка в категории могут иметь только классы-бойцы. Повышается попадаемость, наносимые повреждения и число атак.

— Более **2** очков могут иметь только файтеры и только в процессе игры (не при генерации). Это делает их еще круче — особенно касаемо наносимых повреждений. Накаченный до пятого уровня умения (**Grand Mastery**) воин буквально шинкует врага в капусту.

Существуют следующие группы оружия:

Bow — луки. Есть три вида луков: короткие, длинные и композитные. Воинам доступны все виды, бардам — все, кроме композитного, а воры ограничены только коротким.

Spiked Weapons — оружие с шипами, моргенштерны и кистени. Довольно эффективно, доступно и удобно в связи с «железным» кризисом.

Small Sword — короткие мечи, метательные ножи и кинжалы. Последними ограничены возможности магов и друидов.

Large Swords — длинные мечи, в том числе двуручные.

Axe — боевые и метательные топоры. Не самое лучшее оружие.

Blunt Weapons — тупое, ударное оружие. Булавы, молоты, дубинки и посохи. Маги ограничены последними, а друиды и клерики вдобавок владеют дубинками.

Missile Weapons — метательное оружие, а именно: дротики, пращи и арбалеты. Магам, друидам и ворам эта категория доступна, но арбалеты они не используют. Клерики ограничены пращами.

Spears — копья и алебарды (для друидов — только копья).

На этом же этапе определяются доступные заклинания — конечно, только для тех персонажей, которые колдовать способны в принципе. Для магов мои фавориты **Sleep**, **Shocking Grasp** и **Chromatic Orb**, хотя истинная сила орба проявляется не сразу. Не надо забывать и про вечно молодой **Magic Missile**, заклятье, которое не теряет актуальности и на высоких уровнях развития мага. Клерикам можно посоветовать **Entangle**, **Cure Light Wounds** и **Magic Stone**, но «лечилка» — это совершенно обязательный компонент. Надо сказать, что для мага выбор имеет меньшее значение, так как по ходу игры свитков, с которых можно будет выучить новые виды колдовства, попадется немало.

НЕПОНЯТНЫЕ СИСТЕМЫ

Надо всегда помнить — **AD&D** пришла к нам из настольного варианта, и некоторые концепции ее выглядят странновато. Ну, хотя бы тот известный факт, что здесь армор-класс (**AC**) тем лучше, чем он меньше! «Голый» персонаж имеет **AC=10**. Различная броня (коей всего **6** видов) снижает его, лучший доспех (**Full Plate Armor**) дает **AC=1**. Затем добавляются различные бонусы (от ловкости, от волшебных предметов, от щита) — и получается конечная цифра. Самый лучший из возможных **AC=-10**. Да-да, отрицательный армор-класс наиболее полезен для здоровья персонажа.

Еще одна характеристика, которая по ходу развития не растет, а падает — это **THAC0**. Расшифровывается это мудреное слово так: **To Hit Armor Class 0**, и является мерой меткости героя. Чем она ниже (максимальное значение **20**, минимальное **1**), тем чаще ваш герой будет попадать. Она падает с уровнем у воинов быстрее, у магов — очень слабо, и на нее также воздействуют бонусы от силы и спецпредметов.

Далее, впервые в истории **AD&D** на PC продемонстрировано такое понятие, как «спасбросок», или **Saving Throw**. Его в смысл в следующем: когда на вашего персонажа оказывается какое-то воздействие (кроме прямого и простого удара мечом по голове) — магическое или, скажем, огненное дыхание дракона — он делает специальный бросок кубика. Если он его проваливает, то воздействие имеет место: заклинание сработало, яд проник в организм, дракон успешно вас поджарил и тому подобное. А если не проваливает, то заклинание не работает. Или не заклинание, неважно — фокус не прошел. Как и многое другое, лучшее значение спасброска падает с уровнем — чем оно меньше, тем, опять-таки, лучше.

Тут уместно поговорить и о несколько необычной системе обозначения параметров оружия. Первая тонкость — это строка «**Damage**». В ней вместо понятных цифр стоит некое непонятное «**1d6**», «**2d4**», а то и «**1d8 + 2**». Что бы это значило?

Расшифровывается это следующим образом: **1** кубик с **6** гранями или два с четырьмя. «**D**» обозначает слово **die** — игральная кость, кубик. Первая цифра — количество кубиков, а вторая — число граней. Чтобы определить эффективность оружия, просто перемножьте эти числа, таким образом, максимальный урон оружие в **2d6** равен **12**. Минимальный урон от оружия всегда равен количеству кубиков, в случае с **2d6** — двум. Однако я бы рекомендовал еще и оценивать среднее наносимое повреждение — сложить максимум и минимум и поделить пополам. У **1d6** это будет **(6+1):2=3,5**; для **2d4 (2+8):2=5**. Насколько я знаю, оружия с параметрами **2d6** в **AD&D** нет, но для него среднее равно семи (причем оно будет выпадать в **25** раз чаще, чем **12** — это же кубики!).

Иногда к результату броска надо прибавить еще число. Скажем, булава наносит **1d6+1** повреждений, то есть от **2** до **7**. Но чаще это обозначает магическое оружие. Его можно узнать и по внешнему виду — волшебный меч отличается от такого же обыкновенного и по названию: скажем, **Short Sword +2**. Этот бонус, **+2**, идет, конечно, в первую очередь на повреждения, превращая скромные **1d6** в **1d6+2**. Но также он увеличивает и **THAC0**, то есть попадаемость. Заколдованное оружие бьет точнее и сильнее, к тому же, нередко добавляет еще каких-нибудь бонусов.

Еще один момент, на который стоит обратить внимание при выборе оружия. Это так называемый **Speed Factor**. Дело в том, что бои проходят в почти реальном времени. Внутри реал-тайма просчитываются ходы, а в них — инициатива, то есть, кто раньше бьет. Оружие с низким **Speed Factor** может ударить раньше (что логично — кинжалом кольнуть дело более быстрое, нежели занести здоровенный двуручный меч) и убить противника даже до того, как вам успеют ответить.

И, наконец, про магическую систему. Тут нет маны, нет спелл-пойнтов. Вместо этого у каждого колдующего героя есть способность запомнить несколько заклинаний. Как бы пустых слотов, по несколько на каждый уровень. И есть некоторый выбор — чего в эти пустые слоты запихнуть. Скажем, друид может знать **6** разных заклятий первого уровня, но одновременно в памяти держит только **4**. Придется делать выбор в пользу каких-либо определенных.

Для того чтобы жизнь уж никак не могла показаться малиной, каждое запомненное заклятие используется только один раз. То есть, если запомнен только один файрболл, то кастовать его можно только раз в день. Их, конечно, может быть и два, но это же пойдет в ущерб другим спеллам. Хорошо хоть, что восьмичасовой отдых полностью восстанавливает память ваших волшебников.

Кстати, об отдыхе. Отдыхать можно как на свежем воздухе, так и в гостиницах. Преимущества первого — бесплатно. Преимущества второго — худо-бедно залечиваются раны, плюс гарантия безопасности.

ТАК КЕМ ЖЕ ПОЙТИ?

Это очень непростой вопрос. У некоторых (например, у меня) существуют давние предпочтения среди рас и классов **AD&D**. Скажем, быть однозначно магом или паладином. В принципе, и то и другое неплохой выбор, только магу поначалу придется колоссально трудно, а паладин, как компромисс между воином и клериком, все же не идеален с обеих сторон.

Некоторые предпочитают «круши-ломай-ный» вариант — воин-гном с конституцией **19** и максимально накаченной силой порядка **18/90**. Интеллект соответственный... Удобно, довольно легко, но как-то уж больно ограниченно. Хотя хит-пойнты растут с колоссальной скоростью.

Многим дорог мультикласс — воин с магом или клериком, а то и тройной микс — **Fighter/Mage/Cleric**, доступный полуэльфам. Не советовал бы. Расти будете медленно, со здоровьем возникнут проблемы, а колдовать по нормальному все равно не выйдет. Да и, как-никак, предел роста существует.

Наиболее оптимальным следует признать вариант с дуал-классом. Выбираете воина-человека (обязательно с силой более **18**, интеллектом под **18**, вообще — совершенного товарища, которого генерировать часов 5 надо), ведете его до третьего или пятого уровня, а потом дуалите его в мага. Обязательно надо успеть получить три очка в каком-нибудь навыке владения оружием. Запомните — воинские способности к вашему герою вернутся в зависимости от того уровня, на котором вы его задуалили. То есть на четвертом или шестом, соответственно **(n+1)**.

Но помните — вы будете в этом мире не один. Так что игра вполне проходима абсолютно любым героем (конечно, с высокими атрибутами).

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

1. В бою как можно чаще пользуйтесь пробелом для паузы и отдачи приказов. Тактика решает не все, но многое. Раздайте вашим бойцам с метательным оружием соответствующие скрипты (чтобы они не лезли в рукопашную, а из-за спины поливали врага стрелами). Нацеленным же на обычную схватку выберите скрипт **Fighter Agressive**, но следите за такими вояками постоянно — иногда их стоит останавливать от погони за монстрами.

2. В инвентаре пауза не действует, так что не пытайтесь снять кольчугу с файтер-мага в процессе боя, дабы он смог кастовать. Это чревато.

3. Выбить всех монстров не удастся никогда. Постоянно происходят так называемые **random encounters** со случайно выбранными противниками. Иногда эти противники очень сильны, и кончиться все может плохо. Бороться с этим можно только частым сохранением. **Save early, save often!**

4. Вообще всегда сохраняйтесь перед входом в незнакомые пещеры и дома. Мало ли что...

5. Еще с одной напастью можно и нужно бороться также загрузками. Когда один из ваших подопечных получит уровень, сохранитесь. Подсчитайте максимум хит-пойнтов, которые может получить герой (указано в описании класов, + добавьте бонус за телосложение), и нажимайте **Level Up**. Если максимум набран — отлично, продолжаем играть. Если нет, то перезагружаемся и ждем максимума. Это нудно, но игра более чем стоит свеч.

6. Перед дальними походами запаситесь стрелами и прочим боезапасом для метательного оружия. На всякий пожарный.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ:

1. В принципе, можно некоторое время ходить в одиночку. Весь опыт в таком случае достанется одному персонажу (а не будет поделен поровну между членами партии). Но выжить в таком случае будет более чем непросто, так что это можно рекомендовать только воинам, паладинам и рейнджерам.

2. Да и любому герою на старте нелегко приходится. Обыщите тот участок, на котором погиб Горион. Можно найти парочку злыдней — воина-вора и некроманта. От них обоих есть польза лишь в самом начале. А затем либо их придется убить, либо они мирно уйдут, не выдержав массы добрых дел, совершаемых партией.

3. В **Friendly Arm Inn** нужно внимательно осмотреть этажи гостиницы, чтобы получить все квесты. Особенно важно задание на уничтожение пауков в одном из домов Берегоста, дающее немало экспов. Вообще, возьмите за правило обшаривать все закоулки зданий и вообще карты, прежде чем покинуть их.

4. В том же Inn'е можно нанять наиболее верных и удобных **NPC** — воина Халида и воина-друида Джахейру. Теперь уже можно совершать любые путешествия, в том числе и в далекий Нашкель.

5. Севернее **Inn'а** можно охотиться на анкхегов — гибридов крота, червя и гусеницы. После уничтожения гибрида вы получаете его чешуйку, из которой кузнец в Берегосте за **4000** изготовит великолепный доспех с **AC=1** и очень легкий. После экипировки всех, кого надо, этим доспехом, чешуйки можно продавать тому же кузнецу за **500**. Запомните — нельзя убивать более **10** анкхегов!

6. Дриззта можно убить. Для этого надо запастись множеством палочек по вызыванию животных, оживить побольше скелетов и использовать все палочки. Весь экран с Дриззтом надо заполнить зверьем и нежитью, и бросить их всех в атаку, поддерживая огнем из метательного оружия и спеллами. Под конец идти врукопашную. При некотором везении темный эльф будет убит, а вы получите великолепное снаряжение.

7. Быстрый набор экспов — перед разговором с заказчиком квеста отпустите всех из партии. Поговорите, получите весь опыт на свой счет и призовите народ обратно.

8. Уровень **NPC**, которых можно присоединить к своей партии, зависит от вашего. Точнее, он ему равен. С одной стороны, можно подкачаться перед тем, как идти на встречу, чтобы они были уже приемлемого уровня. А, с другой, их хит-пойнты не будут столь высоки, как если бы их тренировали вы (используя перезагрузки). Так что выбор стратегии за вами.

9. Меч **Moonblade** может использовать только Ксан — даже не пытайтесь передать его другому.

10. Динахир, хозяйка рейнджера Минска, находится в крайней левой яме Крепости Гноллов. Спуститься в яму можно по бревнам.

11. При разговоре с Бассилусом притворитесь его отцом и обвините в обращении родных в нежить. Тогда все скелеты и зомби рассыплются в прах, а в одиночку с этим некромантом справиться намного легче.

12. Барда Гаррика всячески рекомендую. Стрелок, колдун, а главное — отличный идентификатор, позволяющий не тратить ни спеллы, ни деньги.

13. В Кэндлкипе обязательно выполните все квесты, перед тем как покинуть цитадель. Опыт, хоть и небольшой, никогда не помешает, а вернуться вы сможете ой как нескоро...

14. Бороться с вражескими стрелками можно следующим образом. Одного из воинов оденьте в доспехи под завязку, дайте ему большой щит и всевозможные магические предметы, защищающие от проникающих повреждений. Таким образом, у него будет просто невероятный **AC** против дистанционных атак. Еще хорошо иметь **Boots Of Speed**, чтобы быстро подбежать к группе стрелков (они сосредоточат огонь на бегуне, но ущерб будет из-за принятых мер невелик). В ближнем бою они далеко не так страшны. А в противном случае их стрелы (особенно **Black Talon Elite**) крайне неприятны.

15. Ответ на загадку командира Браге — **Death**.

СИ

Thief: The Dark Project

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Его главное оружие — скрытность. Вор — незваный гость в любом доме, так пусть же хозяева даже не догадываются о его присутствии. Внезапно сгустившиеся в углу тени, мигнувший светильник, хлопнувшая в отдалении дверь — вот и все приметы ночного гостя.

Да, тьма стала верной союзницей вора. Индикатор внизу экрана показывает уровень освещения, и если этот небольшой прямоугольничек потемнел, значит, вор находится в безопасной тени, и стражники смогут обнаружить его, лишь если наткнутся ненароком. Такая маскировка — великолепный способ добраться куда-либо незамеченным или же непринужденно охлопать карманы проходящего мимо человека (правая кнопка мыши). Ну а если в комнате окажется слишком светло, почему бы ни погасить парочку светильников специальными водяными стрелами?

Но одной маскировки явно недостаточно, для того чтобы стать настоящей тенью. Шаги, скрип открываемой двери, стук — все это привлекает внимание стражников. Вор может просто идти или бежать, но может еще и красться, и этим его умением придется пользоваться чаще всего. Однако даже тихие, осторожные шажки, которых практически не слышно на земле или густом ворсе ковра, гулким стуком отдаются на железном листе или на каменных плитах пола. Здесь выручают специальные стрелы moss-arrow. После попадания в цель они выбрасывают из себя облачко мягкого мха, который, оседая на полу, гасит любые звуки.

А вот стрела noisemaker звуки эти, наоборот, создает. Механизм, закрепленный на ее древке, как-то странно гудит, и гул этот прекрасно отвлекает внимание стражников. Стрела rope-arrow предназначена для того, чтобы можно было забраться куда-нибудь повыше, а fire-arrow способна поджигать предметы. Смоченные святой водой водяные стрелы используются для уничтожения зомби, ну а самые обычная стрела с металлическим наконечником способна уложить противника с первого выстрела — если ее точно направить, конечно. Впрочем, если враг насторожился и ожидает удара, стрелять, скорее всего, придется долго.

Ручное оружие. В первую очередь это дубинка Black Jack — просто мечта пацифиста, никого не убивает, но погружает жертву в здоровый сладкий сон (особенно если хорошенько ударить сзади). Меч — вещь уже летальная. Есть неплохой прием: быстро отступая назад от противника, поднять его над головой, удерживая левую кнопку мыши, а затем резко остановиться и кнопку эту отпустить. Враг сам налетит на сокрушительный удар.

В **Thief: The Dark Project** нет уровней сложности. То есть уровни-то, конечно, есть, вот только прибавляют они не новых врагов и не хитрости и коварства уже имеющимся, а дополнительные задания, чаще всего — собрать какую-то сумму денег, найти еще пару предметов и вернуться к началу. Все это порой далеко не так интересно. В начале каждой миссии есть возможность выбирать объем заданий себе по душе, так что мы постараемся рассмотреть лишь основные из них, ориентируясь то на уровень HARD, то на NORMAl. Собирайте деньги и ценности где это только возможно, почаще записывайтесь и — удачной охоты!

LORD BAFFORD`S MANOR

Цель: выкрасть из сокровищницы барона серебряный скипетр, избавить обитателей замка от ценных безделушек на сумму не менее 350 золотых, не убивать никого из слуг и благополучно выбраться на улицу.

Мы начинаем за пределами замка. Разворачиваемся направо, проходим мимо главных ворот и стражи прямо в арку и углубляемся в лабиринт местных



улочек. По дороге нам попадется только чей-то слуга. На первой же развилке выбираем правый путь, и снова — вперед. Ага, вот и первый стражник. Если мы не обнажим оружие, он так и не догадается, что перед ним — вор, поэтому просто проходим мимо. «Как дела, приятель?»

Дверь колодца почему-то на замке, а ключ — на поясе стоящего перед дверью стражника. Спокойно заходим сзади, снимаем ключ у него с пояса, открываем дверь и прыгаем в колодец. Теперь нужно плыть, плыть до тех пор, пока справа от нас не появится коричневая земляная насыпь, пригодная для того, чтобы на нее встать. Через пролом в стене забираемся внутрь замка.

В следующей комнате необходимо соблюдать тишину. Дожидаемся, пока в окошке на противоположной стене появляется голова стражника, уходящего вправо, и выходим в коридор. Спускаемся по нему вниз, а затем поворачиваем направо.

Мы в какой-то кладовой. Еще один стражник уходит в дверь слева от нас. Обходим гулкую металлическую плиту на полу, идем следом за ним. Как только он остановится, проводим сеанс общего наркоза с помощью дубинки Black Jack. Теперь налево и вверх по лестнице,



на первый этаж замка.

В коридоре поворачиваем направо, а после комнаты со спящим слугой — направо еще раз. Теперь налево, осторожно отпираем дверь в конце коридора и отступаем в тень. Как только стражник повернется к нам спиной, подкрадываемся сзади и оглушаем его дубинкой. В холле поворачиваем налево и поднимаемся по второй по счету лестнице слева от нас. Прихватываем вазочку с этажерки, и вновь вверх по лестнице, на второй этаж замка. Здесь вазочка стоит уже на столе...

В тени лестницы, ведущей вниз, дожидаемся, пока стражник уйдет влево от нас, ну а сами поворачиваем направо. В комнате с камином собираем монеты с этажерки, а затем выходим в следующий коридор. Стоп. Его патрулируют двое стражников, двигаясь против часовой стрелки. У одного из них на поясе ключи от тронного зала. Делаем пару шагов вперед, подходя практически к самому выходу из тупичка, и ждем. Когда показавшийся из-за угла стражник проходит мимо нас, обшариваем его карманы и начинаем двигаться следом, но не раньше, чем он достигнет середины коридора (иначе он услышит звук наших шагов на каменной плитке пола). В середине коридора сворачиваем направо, спускаемся вниз по лестнице и отпираем только что украденным ключом любую из находящихся там дверей. Тронный зал перед нами. Единственного охраняющего его стражника убиваем стрелой и забираем скипетр, который висит на стене перед троном.

Настала пора выбираться отсюда. Возвращаемся в тот самый коридор с двумя стражниками и сворачиваем направо, держась от них на приличном расстоянии. В конце коридора открываем дверь, ведущую в библиотеку, где присваиваем себе забытую на столике золотую брошь. Выходим в коридор и поднимаемся по лестнице справа от нас, затем дважды спускаемся вниз, возвращаясь на первый этаж. В холле поворачиваем налево и сразу же еще раз налево. Рычаг на стене поднимает решетку. Выходим на улицу и вдыхаем пьянящий воздух свободы.

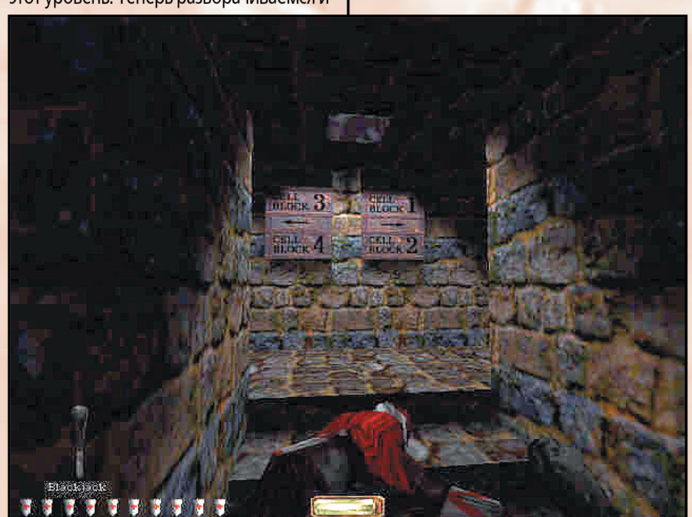
BREAK FROM CRAGSCLEFT PRISON

Цель: попытаться вытащить их тюрьмы Катти, который так и не расплатился с нами за работу в маноре Баффорда, вернуть свою «счастливую руку», добыть бумаги Феликса и сбежать из шахты, унося с собой не менее 500 золотых.

Ныряем в воду и плывем по небольшому тоннелю. Мы оказались в шахте. Правила поведения здесь очень простые: обходить стороной лежащие на полу мертвые тела и собирать золото, где это только возможно (кстати, под водой в тоннеле можно найти свой первый кусочек драгметалла). Идем прямо вдоль рельсов, на развилке сворачиваем направо. Этот коридор упирается в стену, справа от него лежит немного золота, слева — через десяток шагов — еще развилка, на которой поворачиваем направо. Мы в большом зале с какой-то искрящейся хреновиной на другом конце. Осторожно обходим лежащего на полу зомби, запрыгиваем в пролом в стене, взбираемся по нему наверх.

В этой комнате аж трое мертвецов, и один из них зомби. Держась левой стены, проходим в дальний угол и взбираемся на каменный выступ. Слева от нас небольшой карниз, а за ним пропасть и сломанный мост. Починить его уже вряд ли удастся, поэтому проходим влево и прыгаем на другой карниз, который находится немного ниже первого. По нему переходим через пропасть и взбираемся наверх ко второму обломку моста. Подходим к самому краю, забираемся на каменное ограждение, а с него и на четвертый уровень шахт.

Проходим прямо. В этой комнате может быть полно зомби, так что действовать придется очень быстро. Слева от нас пульт, необходимо нажать на нем верхнюю кнопку, чтобы лифт приехал на этот уровень. Теперь разворачиваемся и



бежим по коридору, который был справа от нас. Прямо до конца, затем направо, мимо пакостного скелета по дуге вдоль рельс. В итоге мы оказываемся в комнате с узенькой лестницей на стене. Если взобраться по ней наверх, в проломе справа можно будет разжиться еще некоторым количеством золота. После этого можно заходить в дверь слева от лестницы и подниматься на небольшой каменный выступ.

Разворачиваемся налево, делаем шаг вперед, затем еще раз налево и сразу направо. Еще несколько шагов, и в дверном проеме справа мы можем наблюдать лестницу и двух стражников перед ней. Убиваем одного из них из лука, затем поднимаемся за спиной у второго наверх на фабрику.

Заходим в первую же дверь справа от нас, дожидаемся, пока стражник повернется спиной, и оглушаем его. Затем поднимаемся по двум небольшим лесенкам, на развилке выбираем правый коридор, который уже через десяток шагов резко сворачивает. Спускаемся по ступеням и, повернув направо, выходим на узкие деревянные леса, которые буквой «П» окружают помещение фабрики. Крадемся по ним до конца (все три отрезка), стараясь держаться в тени, и спускаемся вниз по лестнице. Теперь нужно очень тихо и осторожно пробраться в коридор, находящийся справа от нас, и подняться по лестнице на уровень с заключенными.

Останемся пока в тени. Два стражника закончат свою поучительную беседу о Катти, после чего один из них пройдет мимо нас направо, предоставив великолепную возможность снять у себя с пояса ключ. Последуем за ним и где-нибудь за поворотом пристукнем дубинкой. Дальше движемся по указателям, нам нужен тюремный блок №4. По дороге попадается еще один стражник, сидящий в каморке справа от нас. Вращающийся над ним фонарь меняет рисунок теней на полу, так что красться придется очень и очень осторожно.

Первое, что нужно сделать, после того как мы попадем в тюремный блок №4 — это подстрелить охранника, причем, с первой же стрелы, чтобы он не успел поднять тревогу. Прямо под ним находится лестница, ведущая на второй ярус, взбираемся по ней, доходим до комнаты охранника и вставляем в замочную скважину (на стене справа от двери) уворованный ключ. Внутри необходимо повернуть левый нижний рычаг на пульте. Он поднимет решетку в первой камере слева на нижнем ярусе. Катти находится там, и, похоже, он в форме для того, чтобы убегать вместе с нами. Возвращая долги, бывший коллега рассказывает нам о записках вора Феликса, после чего благополучно испускает дух у нас на руках.

Выходим из четвертого блока, поворачиваем направо и, открыв дверь, пускаем стрелу noisemaker в дальний угол комнаты. Привлеченный шумом стражник пойдет за ней, а нам в это время необходимо у него за спиной пересечь комнату по диагонали и войти в блок №1.

История повторяется: опять стрела в шею охранника, опять поход на второй этаж и дверь в его каморку, вот только



рычаг теперь поворачиваем в правом ряду второй снизу. Теперь на этом же ярусе заходим в среднюю камеру. Левая рука лежащего там скелета и есть наша «рука удачи».

Спускаемся на нижний ярус и сразу поворачиваем налево, следуя указателю «BARRACKS». Поднимаемся вверх по лестнице и ждем стражника, патрулирующего коридор. Погружаем его в беспамятство все той же дубиной и идем вперед. В зал слева от нас пока не заходим, а движемся по этому коридору, пока справа не появятся две двери. За каждой из них скрывается по здоровенному сундуку: в первом лежит золото, во втором — десяток стрел. Теперь можно возвращаться в зал с красивым витражом на дальней стене и ждать там, в тени и прохладе, покуда второй стражник не соизволит пройти налево. Мы же за его спиной быстро сворачиваем направо, а потом направо еще раз — вверх по лестнице. Проходим через анфиладу комнат до здоровенного изображения молота, поворачиваем налево и открываем дверь кабинета. Затем еще одну дверь справа от нас, и вперед по короткому коридору, выходящему на балкон. Сам владелец этого кабинета прогуливается по лестнице слева и нас не видит. Нужно в темпе привести парня в бесчувственное состояние, отобрать ключ и отпереть сейф, вмонтированный в стену напротив шкафа. Записки Феликса и немного драгоценностей теперь у нас.

Можно возвращаться, как это ни печально — все тем же путем. Ну, почти тем же — нам нужно добраться до подъемника, который мы вызвали на четвертый уровень шахт. Дорога домой всегда короче и легче: изредка сверяемся с картой, вспоминаем уже знакомые места и буквально через пять минут оказываемся у лифта. С зомби не воюем, а просто нажимаем вторую сверху кнопку.

Приехали. Собственно, дорога у нас одна: поворачиваем налево, бежим до спуска вниз, больно падаем, опять бежим — и вот мы уже на свободе, стоя на небольшом уступчике, окидываем взглядом место начала миссии.

DOWN IN THE BONEHOARD

Цель: похитить из древних гробниц легендарный Рог (Horn of Quintus).

Вход в катакомбы прямо перед нами. Тело, лежащее на земле, — это зомби, так что обходим его стороной и забираемся



внутрь. Вниз по первой веревке, затем осторожненько по деревянным лесам пробираемся ко второй и спускаемся по ней приблизительно на четверть высоты. Под нами комната с голодным и злым зомби, прямо перед глазами стена с тремя карнизами. Запрыгиваем сначала на средний, а с него и на нижний карниз и разворачиваемся лицом к комнате. Теперь нужно дождаться, пока оживший мертвец соизволит повернуться к нам спиной, в этот момент прыгаем и бежим, бежим в проход в дальнем левом углу комнаты, а оттуда — вверх по лестнице, вглубь древних гробниц.

Наверху выбираем правый путь, который очень быстро заканчивается скоростным спуском на нижний уровень. Благополучно приземлившись, разворачиваемся влево и идем вперед, к виднеющемуся невдалеке склепу. Здесь заворачиваем направо и поднимаемся вверх по лестнице. Идем вперед — больше все равно некуда, за единственным поворотом влево находится небольшая комнатка с источником святой воды и двумя эликсирами. Пройдя коридор, мы оказываемся в усыпальнице. Рядом с одним из саркофагов стоит очень симпатичная золотая вазочка. Как бы ее достать, а? Приседаем (<Enter>) и так на полусогнутых добираемся до места, покуда древний механизм мечет у нас над головой свои стрелы. Затем поднимаемся, берем искомое, садимся вновь и проделываем весь путь обратно вплоть до лестницы, которая приводит нас в комнату с вызывающе клетчатым полом. В ней поворачиваемся налево и спускаемся по веревке вниз.

Опять налево, разбираемся с лежащим на полу зомби и заглядываем в сундук, стоящий в альковe. Теперь назад к веревке, в следующей комнате ныряем в воду и плывем прямо, никуда не сворачивая. Новое помещение и еще два сундучка. Лучше отойти в сторону в момент их открытия :) Обходим лужу с водой и начинаем думать, как бы нам спуститься по лестнице, той, что справа от нее. Вся проблема заключается в том, что внизу есть металлическая пластина, которая высвобождает закрепленный на потолке камень. Так вот, идеальный вариант — на эту пластину вообще не наступать, ну а уж если не удалось через нее перепрыгнуть, лучше поскорее отскочить в сторону. Сворачиваем в пролом в стене справа от нас и оказываемся в пещере у бурриков.

Несимпатичные это создания, скажем прямо. Внешне они похожи на здоровенных уродливых ящериц, которые, обидевшись на что-нибудь, начинают выпускать клубы ядовитого зеленого дыма. Но о вкусах не спорят, конечно... Проходим через красную пещеру, сворачиваем в темную и, аккурат после второго валяющегося под ногами камушка, останавливаемся и ждем, пока буррик проползет направо. Мы, понятное дело, уходим налево у него за спиной.

Эта здоровенная пещера прямо-таки заполнена ящерицами, так что придется действовать быстро. Идем вдоль левой стены до пролома (который определяется как здоровенное зеленое пятно), подтягиваемся вверх (впрочем, там еще и веревка висит) и входим в очередной тоннель, который заканчивается на удивление узким белым карнизом. Пробираемся по нему до конца к красному пятну со стрелкой, поворачиваемся лицом к стене, и пятно оказывается очередным проходом.

Мы снова в гробницах. На всякий случай держим под рукой святую воду и стрелы и продвигаемся вперед, сворачивая направо, где только получится, до тех пор, пока ни окажемся в комнате с кучей зомби и здоровенным каменным пандусом, уходящим к потолку. Поднимаемся по нему наверх и сворачиваем налево. Коридор периодически пересекают огненные шары, так что придется урывать момент, чтобы пройти дальше. На развилке выбираем правый путь и в комнате с круговой лестницей поднимаемся на самый верх. Снова наверх, на этот раз уже по каменному пандусу, и мы оказываемся на кольцевой площадке. Четыре столбика добросовестно швыряются синими шарами, а мы короткими перебежками добираемся до единственного выхода.

Снова тоннель бурриков и небольшая белая пещера за ним. Обходим ее справа и заглядываем внутрь. Куча ящериц охраняет входы-выходы, но нас интересует лишь та парочка, что стоит справа, на пути в склеп. Можно попытаться прикончить их мечом или луком, постоянно



уворачиваясь от клубов ядовитого дыма, а еще лучше выпить «бальзам-ускоритель» и просто пробежать мимо.

Склеп. Камешки слева справа приберем, здесь они уже никому не понадобятся. Проходим вперед, и мы в очередной башне. По лестнице взбираемся на первый ярус, обходим его кругом; снова лестница, на второй ярус придется спрыгивать с самого ее верха. Опять идем кругом, взбираемся по лестнице и прыгаем уже на третий ярус. Теперь по небольшому мостику заходим внутрь центральной башни, запрыгиваем на лестницу и поднимаемся по ней на самый верх. Вожделенный рог перед нами.

ASSASSINS

Цель: местный «авторитет» Рамирес подослал двух своих людей с целью убить нас. Этого дела нельзя так оставить. Исполнителей необходимо выследить, заказчика пустить в расход, из его замка вытащить 1500 золотых и серебряную пожарную пику.

Итак, двое негодяев неторопливо удаляются от нас в полной уверенности, что вор мертв. Но мы-то пока живехоньки! За ними необходимо проследить. Осторожно выходим из лавки нашего друга и крадемся вдоль улицы. В слежке такого рода главное — это золотая середина. Не подойти слишком близко, чтобы тебя не услышали, но и не отставать, чтобы не потерять их из виду. Особенно осторожным приходится быть на небольшом железном мосту. Шаги здесь раздаются особенно гулко, так что необходимо выдержать некоторую паузу, прежде чем переходить через него вслед за убийцами.



Ну вот мы и подошли к воротам. М-да, это не дом, это настоящая крепость. Рамирес хорошо подготовился к встрече незваных гостей. Впрочем, какая-нибудь лазейка должна отыскаться... Скрываясь в тени, подбираемся к главному входу и ждем, пока стражники закончат трепаться и уйдут влево. Сворачиваем направо на посыпанную красным гравием дорожку и, громко топая ногами, вбегаем во двор. Стоявший прямо над нами лучник при этом почему-то пугается и удирает в сторону, вместо того чтобы начать стрельбу. Ну а нам только того и надо. Добираемся до бассейна в углу двора и ныряем в него. Если стоявший поблизости стражник бросится вслед за нами, тем хуже для него — потонет и останется лежать на дне. Ну а мы прямо из воды взбираемся вверх по лестнице, открываем дверь, ведущую в башню, разворачиваемся и прыгаем с разбегу на яркокрасную крышу основного здания. С нее уже легко будет соскочить на балкон.

Дверь заперта. Самое время опробовать наши новые отмычки. Их всего две. Сам процесс взлома — дело, в общем-то, нехитрое: выбираем любую из них и щелкаем правой кнопкой мыши на замке (а не на двери!). Кнопку нужно удерживать нажатой некоторое время. Если после этого раздался короткий щелчок, значит, отмычка не подходит, и нужно попробовать другую, если же ручка с жутким стуком и скрежетом начала поворачиваться — все ОК. Правда, некоторые запоры требуют комбинированного применения всего нашего воровского арсенала.

Проходим в библиотеку. Справа от камина в темном углу есть особая книга, которая открывает секретную панель. Зайдя за нее, можно услышать разговор стражников о недавней охоте на нас. На втором этаже библиотеки есть несколько ценных безделушек, приберем их.

Возвращаемся на первый этаж и подходим к двери. Как только голоса за ней смолкнут, выбираемся в коридор и заходим в первую же дверь справа от нас. Избавляем буфет от обилия драгоценной посуды, а камин — от вазочки, и через другую дверь выходим все в тот же коридор. По нему постоянно проходят стражники, и масса времени уходит на игру в прятки с ними. Нам нужно повернуть направо и идти по этому коридору. После того как он дважды свернет налево, проходим мимо уходящей вниз лестницы и заворачиваем направо. Открыв дверь в конце этого маленького ответвления, мы попадаем в спальню барона.

Первая цель — сундук. Открывать его приходится аж двумя отмычками, но в итоге мы становимся обладателями ключа от подвала. Теперь настала очередь комнат по бокам камина. В правой из них обнаруживается неплохой склад ценных вещей. Возвращаемся в спальню, собираем разбросанную перед камином посуду и гасим в нем огонь водяной стрелой. Теперь, пригнувшись, забираемся внутрь и поворачиваем рычаг на стене. Еще один секретный ход. В самом начале его обнаружится серебряная пика, а в тупике слева — сундук.

Выбираемся назад. Наши дела в спальне закончены (да, чуть не забыл, нельзя нажимать кнопку слева от кровати). Выходим в коридор и сворачиваем направо. В следующих двух комнатах тоже стоит немного похозяйничать, после чего можно заходить в последнюю дверь справа в конце этого отрезка коридора. Проходим через небольшую комнату, и мы на лестнице. По ней частенько поднимается стража, так что лучше пережидать в тени. Спустившись, мы оказываемся на первом этаже. Игнорируя дверь слева от нас, выходим в коридор, поворачиваем налево, а затем направо и спускаемся по лестнице в подвал. Проходим мимо каких-то каморок справа (в случае необходимости в них можно великолепно прятаться от стражи), поворачиваем налево, а в конце длинного темного коридора — направо.

Вот она, дверь, ведущая в убежище Рамиреса. Открываем ее бронзовым ключом из сундука и в первом же помещении слева обнаруживаем своего коварного недруга. Если действовать тихо, оставаясь в тени, Рамирес так ничего и не заметит до тех пор, пока стрела не оборвет его презренную жизнь. Снимаем у него с пояса небольшой мешочек, достаем с полки ключ от сундуков и отпираем их. После этого можно уходить из замка.

По лестнице (той, по которой мы спускались в подвал), поднимаемся на верхний



этаж и по коридору возвращаемся в библиотеку. Прыжок с балкона — и мы в прохладной воде бассейна. Позволим течению нести нас, куда ему заблагорассудится, и в итоге окажемся под деревянным пандусом, по которому мы уже проходили в начале миссии, преследуя убийц. Ну а дальше идем по карте, пробираясь через весь город к безопасному месту. Впрочем, если стражники нас и обнаружат — ничего страшного, запросто можно от них убежать.

Продолжение следует...

СИ

Ярость: Восстание на Кронусе

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

ОРУЖИЕ ПЕХОТЫ

НОЖ ТАНТО



ПИСТОЛЕТЫ (ДВЕ ШТУКИ СРАЗУ)



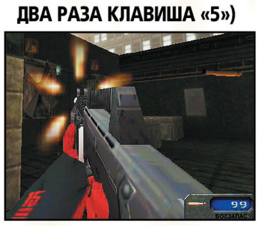
ДРОБОВИК



ПУЛЕМЕТ, ОН ЖЕ УЗИ-ОБРАЗНЫЙ АВТОМАТ



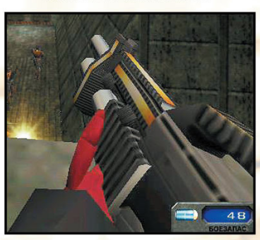
АВТОМАТ (С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ВЕДЕНИЯ СНАЙПЕРСКОГО ОГНЯ — ДВА РАЗА КЛАВИША «5»)



ГРАНАТОМЕТ



КАТО-ГРАНАТОМЕТ



РАКЕТНИЦА



ВУДУ-КУКЛА (БЕСПОЛЕЗНАЯ КАК ОРУЖИЕ)



СОВЕТЫ

1) Во время пешеходных операций стоит почаще заниматься потрошением ящичков и коробок, а во время заданий с использованием спецтехники — разорением автомобилей и других транспортных средств — в них хранится масса полезных вещей.

2) Практически после всех врагов остается множество полезных вещей: оружие, броня, аптечки — не брезгуйте ими.

3) Старайтесь вести дистанционные бои: снайперская винтовка у робота и автомат у Санджуро-пехотинца позволяют вести прицельный огонь с очень высокой дальностью поражения.

СЮЖЕТ

Вы — Санджуро Макабе, сотрудник службы безопасности United Corporate Authority (UCA). Эта корпорация занимается разработкой като — ценнейшего вещества, существующего только на Кронусе. Но в последнее время ситуация на планете вышла из-под контроля.

Cronian Mining Consortium (CMC) — организация, непосредственно руководящая Кронусом, решила выйти из-под контроля UCA. После множества секретных операций, переговоров, конфликт практически удалось уладить. Но тут появились Падшие. Они оказались маньяками-террористами, вбившими в свои головы и другие мыслительные органы думы о том, что необходимо прекратить всякую добычу като вообще и «оставить планету в покое». И, таким образом, они заставили CMC уже обратиться за помощью к UCA.

Однажды Санджуро было поручено устранить лидера Падших, но во время этого задания пропали без вести его брат Тоширо и друг Баку, а также возлюбленная Кура (кстати, дочь адмирала).

Ситуация на Кронусе тем временем все накаляется. Руководство UCA решает устроить тихую и мирную ликвидацию Габриэля — нового лидера Падших, таким образом обезглавив их организацию. Генералу Аккараджи остается только назначить исполнителей. И он выбирает Санджуро Макабе.

The Ambush

Ваша последняя миссия в Авернусе провалилась: удары противника сделали невозможным дальнейшее продвижение в глубь города, а отряды роботов Падших отрезали путь к отступлению. Единственный ваш шанс — немедленно пробиться к экстренной зоне эвакуации, и сделать это до того, как UCA начнет сплошную бомбардировку района. Десантный корабль уже в пути, после посадки он будет ждать вас ровно тридцать секунд.

Оказавшись в каньоне, сразу бегите вперед, никуда не сворачивая (хотя сворачивать и некуда — поверьте уж на слово). Красотами будете потом любоваться. Расстреляв несколько вражеских роботов и танков, вы оказываетесь рядом с приземляющимся спасательным кораблем. Все. Миссия закончена.

Calm Before the Storm

После возвращения на «Левиафан» у вас с Кэтрин есть совсем немного времени, чтобы отдохнуть перед следующим заданием. Хотя из космоса Кронус выглядит миролюбивой и спокойной планетой, такое затишье уже скоро закончиться...





Чтобы беспрепятственно бродить по «Левиафану», первым делом следует взять свой пропуск, который валяется на столе. После этого стоит прогуляться в Информационный центр. Для этого, выйдя из каюты, поворачивайте направо. Дойдя до конца коридора, поднимайтесь по лестнице (почему-то без перил) и топайте до самого ИЦ. Там вы сможете почерпнуть немало полезной информации о том, что, как, куда, где

> **КОДЫ**
>
> В режиме передачи сообщений (клавиша «**T**»):
>
> **mpgod** — бессмертие
>
> **mpkfa** — все оружие, боеприпасы и полное здоровье
>
> **mphealth** — полное здоровье
>
> **mpammo** — полное оружие
>
> **mparmor** — полная броня
>
> **mpclip** — прохождение сквозь стены

и зачем творится на Кронусе.

Ну, а затем — прямая дорога к генералу Аккараджи. Спустившись из информатория, продолжайте свое движение в первоначальном направлении. Дойдя до зала с двумя гвардейцами, смело шагайте на рельсы — именно так в будущем будут вызываться поезда.

Mission Briefing

...После смерти ваших родителей адмирал Аккараджи был для вас вторым отцом (и третьей матерью), но с потерей Куры, Баку и Тоширо он стал постепенно отдаляться. Мечта о победе над Падшими стала его навязчивой идеей, но если бы ему это все-таки удалось, он смог бы хоть как-то восполнить свою утрату. Сразу после роковой миссии, в которой он потерял дочь, по его личной просьбе на «Левиафан» была установлена като-пушка, готовая в любой момент стереть Авернус с лица Кронуса. Но адмирал приберегает ее на крайний случай...

Проехав пару остановок на корабельном метро, вы оказываетесь перед силовым полем. Не стоит идти на пролом, тем паче, что ничего из этого не получится. Слева от входа есть небольшой переключатель, который открывает путь к ангарам с роботами. Идите по дорожке, разрисованной желтыми стрелками, до самого ангара S (он будет справа). Поднявшись к двери и оказавшись в небольшом коридорчике, топайте до поворота направо и бегите докладывать адмиралу. Он уже вас заждался. После того как Аккараджи объяснит вам концепцию будущей миссии, можете смело отправляться выбирать себе боевую лошадку. Для этого направляйтесь в небольшой коридор, который находится справа на адмиральском балконе. Идите до поворота направо и, гуляя средь терминалов, оценивайте характеристики роботов и выбирайте достойнейшего. Затем поднимайтесь на следующий этаж и прыгайте в понравившийся экземпляр. Вперед к победе!

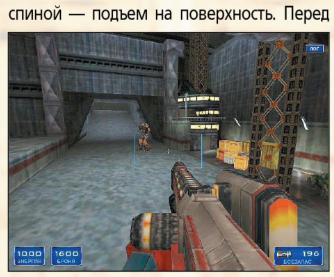
The Storm

Зона высадки расположена недалеко от дороги, ведущей к Авернусу. Вход в подземный город защищен слабо, хотя рядом с тоннелем и ожидается пара вражеских роботов. Одновременно с вами будет сброшен вспомогательный десантный отряд. Разумно используйте его помощь — она наверняка понадобится под конец задания, так как, по последним разведданным, около внешней стены Авернуса вы можете встретить сильное сопротивление.

Шустро бегите вперед, расстреливая вражеские танки и роботов. Возле входа в тоннель стоит несколько грузовичков. Их стоит аккуратно взорвать (со значительного расстояния — а то покрышками завалит) и поживиться боеприпасами и запасными батарейками. После этого спускайтесь под землю. Пробежавшись по коридору, вы оказываетесь перед водной преградой. Но, в отличие от своих помощников, плавать вы умеете. Смело бросайтесь в бурный поток и проплывайте под стеной в соседнее



помещение. Выйдя из бассейна, бегите налево и кнопкой в конце коридора открывайте двери соратникам. Затем отправляйтесь прямо по следующему коридору. Оказавшись в очередном помещении, вы встретите некую весьма агрессивно настроенную Саманту, после сражения с которой рекомендуется искупаться. Ныряйте в один из водоемчиков слева и плывите к залежам чистой энергии. Подзарядившись, отправляйтесь дальше. Прямо перед вами будет находиться помещение, в котором можно вволю потренироваться в стрельбе по гадким людишкам Падших. За вашей спиной — подъем на поверхность. Перед



выходом из катакомб стоит разорить еще несколько грузовиков с запчастями на предмет оружия и энергии. Они будут слева. Выбравшись на свежий воздух, вы должны разобраться еще с несколькими танками и парочкой роботов Падших, после чего под звуки фанфар вы отправляетесь к городской стене.

Approach

Внешняя городская стена прямо перед вами. Подавите любое возможное сопротивление и проникните в город.

Оказавшись в каньоне, вы должны пробраться к самой городской стене. Расстре-



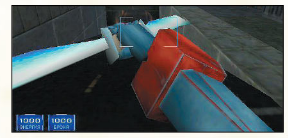
ляйте пару роботов и выходите на снайперскую позицию. Здесь очень пригодится винтовка, которая позволит грохнуть большую часть врагов, не вылезая из укрытия. После того как стена будет очищена, мчитесь к воротам и, не забыв выпотрошить пару грузовиков, входите в город призраков.

City of Ghosts

В свое время почти все жители Авернуса покинули свои дома из-за постоянных зем-

ОРУЖИЕ РОБОТОВ (MCA)

МЕЧ



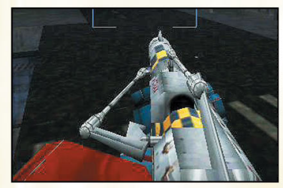
ИМПУЛЬСНАЯ ВИНТОВКА



ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА



МИНОМЕТ



БОЛЬШАЯ РАКЕТНИЦА



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА (СНАЙПЕРСКИЙ РЕЖИМ — ДВА РАЗА «6»)



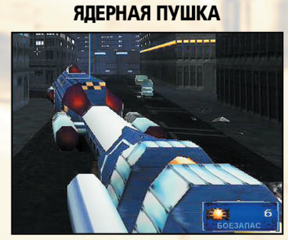
ЛУЧЕВАЯ ПУШКА



МЕГА-ЛАЗЕР



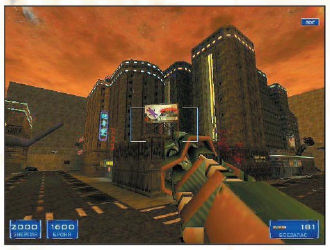
ЯДЕРНАЯ ПУШКА





летрясений, однако, город до сих пор продолжает жить: все системы жизнеобеспечения работают в автоматическом режиме, обеспечивая приемлемое убежище немногим оставшимся одиночкам. В последнее время Авернус стал и прибежищем Габриэля.

Войдя в город и познакомившись с новым другом Хэнком (этаким далеким помощником), вы сразу же отразите нападение толпы танков и пехотинцев Падших. Одна группировка будет лезть прямо на вас, другая — подбираться по улице справа. После разборок поворачивайте направо и идите по этой улице до тоннеля, ведущего в другую часть города. Из тоннеля можете выбираться либо на первом же повороте, либо пройдя его до конца — значения не имеет. Грохнув парочку неприятельских роботов, идите к скоплению цистерн и устройте из них маленький фейерверк. В результате этого действа в стене соседнего дома образуется дыра, куда и следует запрыгнуть. Конечно, в здании оказывается подземный ход, который и выведет вас к очередной толпе врагов. Кстати, за стеной последнего поворота находится потайная комнатка с полезными вещицами. Поднявшись на лифте, вы оказываетесь уже за открытыми воротами но-



вого квартала. Разорвав на мелкие клочки попавшихся под руку врагов, вы идете по этой дороге, никуда не сворачивая, и вскоре оказываетесь у загадочного тоннеля. Нырнув туда, вы столкнетесь с «правой рукой» Габриэля, которая, однако, решит с вами не связываться. Но, чу... Пора делать ноги. На выезде из катакомб вас уже ждет целая бригада потрошителей, успешно справившись с которой, предстоит снова встретиться с Самантой, ожидающей вас неподалеку. Разобравшись со всеми анти-социальными личностями, возвращайтесь к входу в квартал и теперь идите от него направо.

High And Low

Ловушка захлопнулась. Падшие блокируют вашу связь с «Левиафаном» и в то же время преграждают путь в центр Авернуса. Вашей единственной надеждой осталась вентиляционная система города, по которой вы сможете добраться до главного центра свя-



зи, оттуда вам, скорее всего, удастся восстановить связь с UCA и вызвать эвакуационную шлюпку. Хэнк Джонсон вам в этом поможет — если хотите выжить, лучше обращайте внимание на его советы.

А уж Хэнк Джонсон вам насоветует... Так,



что придется носиться по всему городу, дергая всевозможные переключатели и прыгая в бездонные шахты как заправский королевский кенгуру. Итак, оказавшись внутри глобального комплекса, ступайте налево и, размявшись стрельбой по бойцам Падших, направляйтесь прямиком к шахтам. Кстати, перед тем, как заходить в коридор, ведущий непосредственно к шахте, стоит шлепнуть из снайперской винтовки гадкого робота — потом надоедать не будет. Прорвавшись к шахте, держите путь прямо, и после нескольких «коридорных» стычек окажетесь в небольшом зале, откуда следует аккуратно двигаться в левый коридор. Устроив резню в следующем помещении, с чистой (отмытой кровью) совестью переключайте направление потока воздуха в шахтах и отправляйтесь к следующему пункту маршрута.



Выходите из комнаты и сворачивайте налево. Постреливая нерадивых Падших, бегите прямо, пока ни окажетесь у термических стержней. Аккуратно сняв (в сугубо положительном смысле) часового, спускайтесь на маленьком лифте вниз и взрывайте пульты управления. После этого снова поднимайтесь и мчитесь в коридорчик справа. Пробежав несколько коридоров, вы и окажетесь в шахте А. Обязательно сделайте «Сохранение игры» (совсем как в жизни) и смело бросайтесь вниз. Вам необходимо попасть на небольшую платформу, на которой уже примостился вражеский робот. Стоит отметить, что в центре шахты сила воздуха самая большая, и поэтому, чтобы попасть на платформу, следует пробираться туда вдоль



стен. После небольшого коридорчика вы вновь оказываетесь перед шахтой, в которой суждено лететь уже наверх. Воспарив, как большой альбатрос, к потолку, спрыгивайте на пол и, подавив своей массой сопротивление, двигайтесь к следующей двери. Пройдя еще одно кольцо огня, вы оказываетесь в небольшой комнате перед очередной проблемой.

Infiltration

Пока солдаты десантного отряда удерживают силы Падших на уровне К, Хэнк пытается устроить небольшой отвлекающий маневр, чтобы вы могли воспользоваться суматохой и пробраться внутрь комплекса. Вам предстоит помочь десантному отряду, а затем отправиться к Хэнку.

Выбравшись из своей боевой машины, вы оказываетесь в небольшом коридоре, ведущем навстречу опасностям. Первым делом стоит заняться вандализмом, распотрошив своим маленьким мечом валяющиеся в округе коробки и набрав массу полезных вещей типа оружия и брони. Затем смело выскакивайте из коридора и начинайте чинить геноцид Падших. После боя, который может затянуться, ибо врагов будет очень много, отдохните и отправляйтесь дальше. Неважно, какой путь вы выберете: прямо, налево или направо, — все они выведут к





одному и тому же месту. Войдя в одну из двух дверей, вы можете воспользоваться еще одной неуникальной возможностью уложить несколько бравых вояк. Кстати, перед продолжением движения слабонервные могут воспользоваться туалетом, который находится слева. После отправления естественных и неестественных (вроде уничтожения дорогой сантехники) надобностей шагайте прямо по коридору. Пройдя несколько виражей и постреливая по ходу вражеских солдат, вы оказываетесь перед лестницей, по которой придется взойти. Очутившись в узком коридоре, бегите прямо, и после нескольких стычек с озлобленными Падшими вы окажетесь в комнате, где, вероятно, велись занятия по географии Кронуса (судя по картам на стенах). Открыв окно (кнопкой справа от него же) и поупражнявшись в снайперской стрельбе по врагам, смело бросайтесь из него навстречу новым приключениям. После небольшого полета выбирайте правый коридор. Ухлопав парочку Падших, вы оказываетесь перед входом в гараж. Бегите к противоположной входу стене и с радостными возгласами забегайте в лифт, который (о чудо!) словно ждет вас.

A Familiar Voice

Чтобы восстановить связь с «Левиафаном», вам надо отключить радиоглушитель, а затем попробовать вызвать Кэтрин. Радиорубка наверняка хорошо охраняется, так что будьте осторожны. Возможно, Хэнк поможет вам снять охрану Падших.

И вот вы на пути к радиорубке. Пока все



достаточно просто — продвигайтесь прямо, отстреливаясь от назойливых противников, до указателя маршрута к радиоточке. Бегите по коридору, никуда не сворачивая (к слову сказать, поворачивать-то и некуда будет), до большого зала, в дальнем конце которого находится небольшая платформа, которая поднимет вас к новому скоплению врагов. Расстреляв их в очередной стычке, шагайте прямо. Дошагав до указателя к Центру коммуникаций, поворачивайте налево, прямо в лапы очередной группировки Падших (я вас предупредил). Завалив несколько солдат, смело открывайте дверь и разряжайте обойму в очередного вояку. Затем бегите к противоположному концу помещения и поднимайтесь к компьютеру, который и отключит радиоглушитель. После этого возвращайтесь к указателю к Центру коммуникаций и шагайте в дверь, указанную стрелкой. Спустившись на лифте и грохнув очередного Падшего, выходите на финишную прямую. Быстренько пробежавшись по коридору, постреливая по сторонам, врывайтесь на Пост связи и удивляйтесь тому, что услышите. Выскочив из рубки, идите направо и выходите через новую дверь (открывается кнопкой на стене справа), за которой вас будет встречать делегация наемников. Объяснив им всю несуразность их требований, отправляйтесь в ра-





диорубку уже проторенным маршрутом. Кстати, будьте осторожны — Падшие выставили везде новые посты. Выбежав в помещение с лифтом, поворачивайте направо и входите в комнату, где и находится секретный тоннель.

Escape

Приказ адмирала однозначен: немедленно вернуться в зону эвакуации и покинуть поверхность планеты. Однако ситуация осложняется тем, что объявилась доселе считавшаяся погибшей Кура... Более того, она уже ждет вас в Маритро и готова рассказать



о судьбе Тоширо и Баку. А что, если адмирал это уже знал, но скрывал от вас? И что еще он может скрывать?.. Ладно, пока бы добраться до собственного робота, а там видно будет.

Спустившись глубоко под землю (примерно на уровень московского метро), отважно спускайтесь по лестнице, которая рядом с вами. Морально будьте готовы к встрече с недружелюбным патрулем Падших. Потихоньку продвигаясь вперед и посматривая по сторонам в поисках новых целей, вы



оказываетесь перед небольшим бассейном, в котором плещется очередной отряд солдат противника. Расстреляв и этих гадов, тихо мирно направляйтесь к противоположному концу бассейна, где вас ждет небольшой канализационный тоннельчик. Вместо света в конце тоннеля вас будет ожидать выход в гараж, где вам предстоит отправить в мир иной не одного Падшего, а также взорвать целый танк. После этого с чистой совестью забирайтесь в грузовик к Хэнку и...

Once a Thief

Похоже, судьба все за вас решила: теперь вы уже точно не сможете добраться до зоны эвакуации, и единственный выход — это идти с Хэнком в Моритро, на встречу с Курой. Адмирала вряд ли обрадуют такие новости, но разве у него есть выбор? Хэнк уверен, что вам удастся пробраться в старую насосную станцию СМС и достать там какого-нибудь приличного робота. А что делать дальше — решать уже вам.

Поболтав с Хэнком, бегите за ним, не отставая, ибо он — ваша единственная надежда на нового робота. После подъема по лестнице вас будет встречать пара Падших, которых придется не больно зарезать или расстрелять, чтобы не мешались на пути. Старайтесь не попасть в Хэнка, а то будет не





суждено закончить уровень. Затем смело бегите по коридору, бодро постреливая врагов, тусующихся за каждым углом. В итоге вы окажетесь в круглой комнате, куда можно попасть, дотопав до конца коридора или спрыгнув в люк в полу, который встретится в самом конце. Поднявшись по лесенке к самому потолку, вы, наконец-то, попадете в потайную комнатку, где и дергаете рубильник. Выходите из комнаты и отправляйтесь к большущей открывшейся двери. Уничтожив еще парочку врагов народа, выбирайте себе робота и продолжайте путешествие.

Public Nuisance

После повышения активности Падших на большей части Моритро был введен комендантский час, так что вы можете даже не надеяться пробраться по его улицам незамеченным. Но это — единственный способ успеть на встречу с Курой... Хэнк попросил своих старых друзей Мориса и Тоши прикрыть вас во время этой операции, так что теперь вам троим придется расчищать путь к MEV доку номер 17, после чего Кура должна дать дальнейшие указания.

Добежав до угла, присоединяйтесь к своим боевым товарищам. После уничтожения первой волны неприятеля с разбегу запры-



гивайте на крышу тоннеля и поворачивайте налево. Очень мощно обломавшись, спускайтесь обратно и, ухлопав робота-паука, идите туда, откуда он вышел. Аккуратно взорвав грузовички, выбирайтесь на поверхность. Там вас будет поджидать несколько вражеских роботов, которых, Несомненно, придется убить. Идите вперед до поворота, повернув направо и чуть пройдя прямо, сворачивайте налево и протискивайтесь между зданиями.

MEV Depot 17

Сесть на поезд, отходящий с «Площади полумесяца», должно быть не очень трудным делом. Гораздо труднее вновь встретиться лицом к лицу с Курой — после всех месяцев, в течение которых вы считали ее погибшей... И особенно после того, как вы начали встречаться с ее сестрой...

Вновь выбравшись из своего робота, первым делом займитесь потрошением всевозможных ящиков, в изобилии валяющихся кругом. После этого заходите в комнату с



видом на улицу и смело (как в детстве) разбивайте единственное окно. Выпрыгнув в него, вы должны разбираться с дворниками, которые под видом Падших пытаются выколотить из вас деньги на ремонт имущества. Не обращайте на них внимания (да грохнете вы их, в конце концов!) и бегите направо к дикорастущим деревьям. Еще чуть-чуть и... На поезд все-таки опоздали. Ну и ладно. Возвращайтесь к тому месту, откуда попали на улицу. Разбив окно напротив, забирайтесь внутрь здания. Выйдя из комнаты, бегите прямо по коридору, пока не

окажитесь в очередном помещении, набитом врагами. Расстреляв их всех (пленных не берите!), смело открывайте новую дверь навстречу приключениям.

Maritropa Slums

По словам Куры, в районе Шинара недавно было введено чрезвычайное положение. Это означает, что по улицам могут свободно перемещаться только обладате-



ли специальных пропусков. Так как вы к ним не принадлежите, действовать придется очень осторожно. Кура же обещает постоянно поддерживать связь (пока только по радио).

Оказавшись на улицах мрачного города, топайте до входа в подземелье, где вам встретится не один охранник, отдыхающий на ступеньках. После небольшой резни, спустившись до самого конца, сворачивайте направо. Прошвырнувшись по заведеньицу Грязного Дэна, идите налево. Идите прямо до поворота направо, за ним будет лежать немало полезных ящичков. Раз-



вернувшись, идите прямо, поверните налево, топайте до поворота направо, и окажетесь в коридоре, кишащем ужасно агрессивными Падшими. Подавив своей мощью первую волну сопротивления, вы встретитесь и со второй, которая прибудет на грузовике. Уничтожив и этих гадов, бегите прямо... к замурованному тоннелю. Все меняется. Заходите в отель и следуйте в комнату за стойкой, где и взрывайте к чертям рубильник, ответственный за электричество (хотя он там всего один). После этого бегите к лестнице и поднимайтесь на самый верх. На последнем пролете лестницы разбивайте окно и аккуратно (перед этим стоит сохраниться) перепрыгивайте на



крышу соседнего здания. Затем медленно и величественно вставайте на провода и идите, идите... Дойдя до конца проводов, поворачивайте направо и, разбив окно, запрыгивайте в соседнее здание. До смерти напугав местных жителей, проходите в соседнюю комнату (по коридору налево), откуда, разбив окно, выпрыгивайте на балкон. Пройдя налево, забирайтесь по лестнице на крышу. Перед вами окажутся два вентилятора. Вам нужно аккуратно взорвать выключатели, находящиеся прямо над ними. После того как последний из вентиляторов заглохнет, идите мимо них и, раскрошив очередное стекло, опять пробирайтесь в здание. Спускайтесь по един-





ственной лестнице до самого низа, а затем через окно выпрыгивайте на улицу. Бегите прямо, никуда не сворачивая. В итоге вы окажетесь перед входом в насосную станцию №6. Войдя в главные ворота и перебив кучу охраны, сворачивайте налево и выходите из этого сооружения, но ненадолго. Оказавшись снаружи и расстреляв нескольких Падших, поворачивайте направо и, поживившись трофеями в ящиках,



поднимайтесь по лестнице, чтобы вновь оказаться в насосном здании. Пробежавшись по единственному возможному пути, вы оказываетесь на улице. Через дорогу, возле входа в очередной домик, вы повстречаете ужасно ценного человека, который потребует от вас найти его котенка. Для этого возвращайтесь обратно ко второму входу в насосную станцию и направляйтесь в «котеночное» здание, которое располагается напротив.

Lost Cat

Кошка миссис Хэдэм находится где-то в здании. Чтобы ее Приманить, вам придется найти игрушку-пищалку. Здания подобного рода обычно служат прибежищем бездомных бродяг или скрывающихся



преступников. Следите за собой, будьте осторожны.

Идите прямо, затем сворачивайте направо и бодро шагайте по лестнице. Очутившись в помещении, заставленном ящиками, уничтожьте охрану и, разграбив содержимое коробок, двигайтесь вперед. Прямо по коридору вы увидите дыру в полу, заложенную досками. Разбив их, смело прыгайте вниз и продвигайтесь прямо по коридору, напичканному вражескими солдатами. В итоге вы наконец-то найдете вуду-игрушку, которая поможет справиться с котенком. Пройдите чуть вперед и спрыгивайте в пролом в полу. Затем возвращайтесь к месту, откуда пришли. После этой беготни



вы окажетесь в начале коридора, откуда отправлялись на поиски игрушки. Идите прямо, уже не обращая внимания на ненужные дырки в полу. Двигайтесь вперед, никуда не сворачивая. Вскоре вы дойдете до большого помещения, в котором вас будет поджидать засада. Справившись и с этой напастью, продолжайте движение прямо, до тех пор, пока не доберетесь до двух окон, которые, конечно же, придется разбить для того, чтобы продолжить путешествие. Проникнув внутрь здания и расстреляв всю охрану, идите направо, где вас будет ждать комфортабельный лифт. Поднявшись на нем, двигайтесь прямо, постреливая надоедливых Падших, пока не доберетесь до кота. Коварное животное будет сидеть за решеткой и, чтобы выманить его, вам придется присесть рядом и использовать вновь найденную куклу (клавиша 9), с помощью которой затем можно будет глу-



миться над врагами. Затем возвращайтесь на первый этаж и идите направо. Открыв дверь, вы окажетесь в соседнем здании, где совсем недавно бегали в поисках куклы. Возвращайтесь к самому началу пути и топайте к миссис Хэдэм. После того как тетка уйдет в здание, хватайте оставшийся после нее «красный крест», который очень хорошо поможет вашему ослабшему организму. Затем разворачивайтесь кругом и бегите направо.

The Mecca

У Куры неприятности. Каким-то образом начальство CMC узнало о конечной точке вашего путешествия, и она не смогла вас дождаться.



Идите вперед до входа в клуб «Мекка», находящегося на правой стороне. Войдя в оное заведение, топайте прямо, пока не окажетесь перед лестницей, которая будет прятаться в комнатке справа. Поднявшись на второй этаж, двигайтесь прямо, не об-



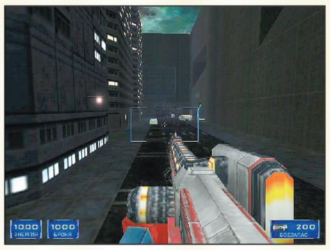
ращая внимания на всевозможные боковые помещения (в них ничего интересного все равно нет). Пробежавшись по узкой дорожке до другой части клуба и зайдя в левую комнату, вы узнаете массу любопытных вещей. После этого подберите «пропуск», который будет валяться перед вхо-



дом в это помещение. Отбиваясь от толп врагов, находящихся теперь на каждом углу, возвращайтесь к входу в клуб. Выйдя на улицу и уложив еще нескольких боевиков, бегите направо. Решетка откроется, и вы сможете выйти к станции Площадь Полумесяца. Затем входите в здание и поднимайтесь по лестнице справа. Оказавшись наверху, поворачивайте направо и, расстреляв очередную засаду, выходите к поезду.

Shinara District

Итак, Куру схватили солдаты CMC. Рио Ишикава, глава и наследный владелец кор-



порации «Шого», предложил вам помочь проникнуть в здание, где она содержится. Но только в ответ на то, что и вы ему както потом поможете. По мнению Хэнка, Падшие наверняка захотят уничтожить Куру до того, как она поделится с вами своей секретной информацией. Поэтому вам необходимо добраться до нее раньше, чем это сделают их диверсионные отряды.

Оказавшись в своем родном роботе, выбирайтесь из узкого коридора И, грохнув па-



рочку вражеских боевых машин, идите направо. В конце дороги будет находиться скопление автомобильной техники, которое стоит взорвать — с целью поживиться трофеями и чтобы проникнуть в тоннель. После подземного путешествия вас вновь ожидает встреча с Самантой, которой в очередной раз предстоит пасть от ваших стальных рук. Разобравшись с врагами, идите вперед до первого поворота налево. Сворачивайте и бегите до самого конца. Снова оказавшись на широкой улице и уничтожив еще пару роботов, устремите свой взгляд к небу: вы увидите вывеску



«Маритро D.M.V». Взрывайте ее. Разворачивайтесь и бегите обратно между зданиями до первого поворота. Запрыгивайте на дом («высоким» прыжком) и поворачивайтесь в ту сторону, где находится дом с расстрелянной вывеской. Перед вами будет здание, по бокам которого находятся небольшие выступы, куда вам и надо запрыгнуть. Переноситесь на один из уступов, затем на крышу и, уничтожив пехоту противника, аккуратно перепрыгивайте через дорогу на самый последний дом. Пройдя по узкой дорожке, вы окажетесь у цели.

City on Fire

Единственный способ добраться до нужной вам станции — попробовать пробиться че-



рез хорошо охраняемый центр Маритро. Похоже, на этот раз придется попотеть... Судя по последним событиям, дело с борьбой за Кронус обстоит гораздо сложнее,





чем это могло показаться на первый взгляд: конечно, Рио Ишикава уже в течение долгого времени сотрудничает с UCA, но почему он это делает — пока не ясно... И о каком именно одолжении он собирается вас попросить?..

Бегите прямо, отбиваясь от появляющихся вражеских роботов. Добравшись до конца дороги, поворачивайте направо и поднимайтесь в горку, где вас встретит еще один отряд железных бойцов. Вдали будут вид-



неться некоторые скопления противника, которые проще уничтожить дистанционно. К тому же, огромные взрывы откроют вам проход в другую часть города. Оказавшись в конце дороги, сворачивайте налево. Уничтожив очередную толпу врагов, двигайтесь прямо. На развилке, которая предстанет перед вами за углом, выбирайте «право». После этого вновь поворачивайте направо и поднимайтесь на встречу с очередным гнусным противникам. Бегите вперед до поворота налево. Взорвав защитное поле, продолжайте продвигаться в избранном направлении. Пробежавшись по коридору (здесь крайне желательно «сохраниться»), сворачивайте направо и вступайте в схватку с огромным роботом, завалить которого будет нелегко. Затем входите в здание станции.

Downtown Train

Поездка до Верхнего Маритро должна пройти спокойно, так что постарайтесь воспользоваться этой небольшой передышкой и хорошенько осмотрите окрестности.

Кроме этого, вы сможете узнать великое множество интересных вещей от полезных людей. Смотрите и слушайте. Больше от вас ничего не потребуется.

Rescue Attempt

Итак, Рио все-таки сдержал свое слово: с помощью предоставленного им кода вы сумели преспокойно проникнуть в штабквартиру CMC. Куру содержат на втором этаже, но Рио настаивает, чтобы вы спустились сначала на самый нижний уровень и отключили систему безопасности, расположенную в охраняемой комнате с серверами. После этого Рио обещает вам помочь пробраться в хорошо охраняемую зону предварительного задержания.

Еще один короткий уровень. Идите прямо по коридору. Оказавшись в большом помещении, поворачивайте направо и идите, никуда не сворачивая, до победного конца. Погружайтесь в лифт. Все.

The Favor

В этой усиленно охраняемой зоне код Рио будет бесполезен, так что придется рассчитывать только на себя и пробиваться дальше без какой-либо помощи извне.

Идите вперед. За поворотом будет силовое поле, за которым вас будет ждать толпа аг-





рессивных солдат. Внушив им мысль о бесперспективности земного существования, двигайтесь прямо. Спустившись по лестнице, сворачивайте направо и двигайтесь к лифтам. Переместившись на нижний уровень на одном из них, аккуратно постреливая врагов, идите по дорожке направо и включайте энергетический мостик. Выйдя из кабины, топайте направо по только что включенному мосту к следующей комнате. Расстреляв последних охранников, идите к рубильникам. Дергайте правый переключатель. После полного трагизма диалога активизируйте второй переключатель. Он опустит платформы, по которым вам предстоит резво скакать. Выходите из этого помещения и готовьтесь (т.е. «сохраняйтесь») к акробатическим номерам. Аккуратно спускайтесь на предпоследнюю платформу. Разворачивайтесь лицом к трубе и смотрите наверх. Так с задранной головой делайте маленький (!) шаг вперед и, когда увидите, что находитесь под трубой, жмите изо всех сил «вперед». Поднявшись по трубе и дождавшись отключения поля, поднимайтесь на лифте. В коридоре вас уже будет ждать засада. Расправившись с нехорошими личностями, двигайтесь дальше. Поднимайтесь по лестнице, расстреляв еще парочку врагов. После этого сворачивайте направо. Вы оказываетесь в том помещении, где уже были (трупы это подтверждают). Поднимайтесь по лестнице и идите к началу уровня. Забирайтесь в лифт.







Rescue Attempt

Наемные убийцы Падших уже направляются в вашу сторону, и, даже если вам удастся добраться до Куры раньше них, к этому времени они будут совсем близко... Дополнительные препятствия на пути к камерам теперь создаст и охранная сигнализация, которую Рио включил во всем здании.

Идите прямо. Заходите во вторую по левой стене дверь. Слева от окна находится переключатель, который вам и предстоит активизировать. Выбирайтесь из комнаты либо цивилизованным путем, либо выпрыгнув через окно, и направляйтесь в служебное помещение, куда только что открылась дверь. Идите прямо по основному коридору (который будет кишеть врагами) к лестнице. Далее двигайтесь прямо и после поворота налево заходите в небольшую комнату, где, после стычки с охраной, включайте рубильник. Покидайте это помещение и спускайтесь вниз по лестнице, которая находится рядом с входом этот кабинет. Оказавшись внизу и отправив на тот свет еще несколько бравых вояк, идите направо к лифту. Поднявшись, идите прямо. Перед силовым полем будет окно, которое следует разбить, затем расстрелять охранника, влезть в комнату и отключить поле. Затем продвигайтесь вперед. Идите по коридору. На развилке сворачивайте влево и спускайтесь по лестнице. Уладьте все вопросы с охраной. После этого разбейте стекло, закрывающее небольшую комнатку справа, и, уничтожив пару врагов, открывайте камеры. Кстати, за дверями вас будет ждать еще один отряд противника. Расстреляв и их, бегите прямо по коридору в Отдел надзора. Поднимайтесь по лестнице и, уложив агрессивного надзирателя, открывайте камеры желтой кнопкой. Спускайтесь обратно к освобожденной Куре и двигайтесь к самому началу уровня.









Runaway Train

Похоже, что адмирал Аккараджи решил подготовить като-пушку «Левиафана» к выстрелу по Авернусу, рассчитывая раз и навсегда уничтожить всех повстанцев. Но пушка такой мощности еще никогда не использовалась в населенных мирах, и никто не может предсказать всех побочных эффектов — возможно, что вместе с Авернусом погибнет и мирный Маритро... Вам надо постараться успеть встретиться с Тоширо и попробовать уговорить его пойти на мировую: если Кура была права насчет Каата, то, возможно, еще не все потеряно. Тем временем поведение Рио означает, что теперь за вами будут охотиться и солдаты «Шого». Как будто и без них не хватало проблем...

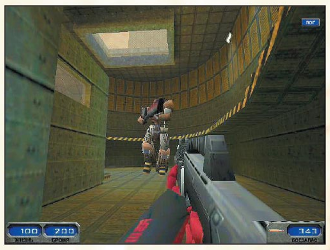




Достаточно короткий уровень. Оказавшись в поезде, бегите налево, постреливая вражеских солдат. Добежав до комнаты с лестницей, поднимайтесь по ней и поворачивайте налево. Ну, а далее вперед и только вперед. Неся смерть в ряды противника, вы добежите до кабины машиниста, где и закончится сей уровень.

Bullet In The Head

Кура будет ждать вас в исследовательской станции Оши, где она надеется найти для вас неопровержимые доказательства существования Каата. Но, прежде всего, туда еще надо добраться. Хэнк предлагает простой план: сесть на транспортный корабль СМС и перепрограммировать его навигационную систему на Авернус. Хотя все-таки есть одна небольшая проблема...



Выбравшись из своего железного друга, бегите исключительно вперед. Поднявшись по лестнице и пройдя чуть вперед, перед собой слева вы увидите дверь, за которой вас встретит... Саманта. Опять. Но так как она находится в чреве своего робота и не может, в силу габаритов, преследовать вас, то уничтожить ее достаточно просто — прячьтесь за углом и потихоньку расстреливайте несознательную личность. После этого поднимайтесь по лестнице и заходите в дверь, которая будет чуть справа. Дальше все просто: идите прямо и никуда не сворачивайте (тем паче, что и некуда), расстреливая зазевавшихся охранников. Скоро вы станете свидетелем смерти Хэнка. Погоревав, возвращайтесь к началу уровня, выбирайте себе робота и отправляйтесь в путь.



An Old Friend

Пока Рио жив, все близкие вам люди находятся под постоянной грозой. Он еще заплатит за смерть Хэнка, но пока месть должна подождать. Как только вы сядете на корабль, Кэтрин поможет вам перепрограммировать навигационную систему... Если Куре удастся убедить отца в существовании Каата, Авернус будет спасен. Если же нет, то необходимо как можно быстрее переговорить с Тоширо. Однако прежде, что вам сейчас надо сделать — пробраться на борт корабля.



Для этого вам придется завалить Узиэля, вооруженного очень мощной пушкой. В начале уровня вы окажетесь в небольшом тоннеле, напротив выхода из которого находится башня со злодеем наверху. Постарайтесь выбежать из зоны огня и приблизиться к основанию этого сооружения. В этом случае вы будете недоступны для Узиэля. Потихоньку вышибайте из него дух, а затем, когда он решит отложить разговор на потом, поднимайтесь на лифте (он в центре башни) и заходите на борт корабля.

A New Insight

Пришло время покинуть робот и попробовать пробраться в кабину своего корабля, чтобы перепрограммировать его навигационную систему. Не забывайте, что на борту находится взвод солдат СМС, сопровождающих его ценный груз...



Двигайтесь прямо. Оказавшись в большом помещении и уложив нескольких вражеских боевиков, идите к левой стене и, поднявшись по небольшой лестнице, входите в очередную комнату. Расстреляв охрану из нескольких человек, идите направо и нажимайте мигающую желтую кнопку. Выходите обратно и шагайте уже вперед. Идя по подъему, будьте осторожны: справа вас будет ждать засада. Уничтожив всех врагов, идите прямо и направо. Зайдя в комнату, переключите очередную мигающую кнопку и выскакивайте наружу.

Oshii Research Station

Пока вы были в пути, на станцию Оши уже напали ударные отряды «Шого», разыскивающие любые материалы по Каату. Как только вы найдете Куру, она проводит вас к главной базе данных, откуда вы сможете передать информацию на «Левиафан». Будем надеяться, что этих данных окажется достаточно для того, чтобы убедить адмирала дать вам последний шанс самостоятельно решить проблему Падших.



Выйдя из небольшого коридора, поворачивайте налево. Очень скоро к вам прибежит ракетчик, которого придется убить. Затем поворачивайте направо. Пройдя по коридору, вы окажетесь в тупике. Обратите взгляд к небу и расстреляйте решетку, закрывающую вентиляционную шахту. Будьте осторожны: голубоватый ящик внизу чрезвычайно взрывоопасен. Поднимайтесь по лестнице и залезайте в вентиляцию. Ползите вперед до следующей решетки. Расстреляйте ее и спрыгивайте вниз. Затем опять спускайтесь и идите прямо. Убив одинокого охранника, топайте до конца коридора. Справа будет кнопка, которую нужно нажать. После этого возвращайтесь к вентиляции и выходите через дверь. Поворачивайте налево. Спустившись на лифте, открывайте дверь и переходите «огненное» озеро. Очень скоро вы встретитесь с Курой. Поболтав немного, бегите за ней, стараясь не отставать, по пути истребляя вражеских солдат. Возле компьютера выяснится, что диск с данными еще нужно найти. Разворачивайтесь и прыгайте в здоровую комнату. Идите к единственному выходу. После небольшой стычки сворачивайте налево. Бегите прямо, отбиваясь от солдат противника, до лифта, который будет справа. Поднимайтесь на нем. Далее бегите прямо. Выбравшись к помещению, засаженному деревьями, аккуратно (или как получится) расстреляйте охрану, чтобы потом не мешалась. Поворачивайте направо и поднимайтесь на очередном лифте. Двигайтесь прямо, затем сворачивайте направо, предварительно уложив перед поворотом еще парочку врагов. Довольно долго вам придется бежать по коридору, по ходу отстреливаясь от назойливых врагов. Наконец, поднявшись по лестнице, поворачивайте направо и хватайте ценный диск. После этого идите направо. Бегите прямо по коридору. Идите до конца налево и спускайтесь вниз. Снова двигайтесь налево и спускайтесь в лифте. Уложив еще пару охранников, бегите к двери, которая будет напротив вас. Разобравшись с передачей данных, выходите из комнаты и, шлепнув последнего охранника, идите к лифту слева. Поднявшись на нем, вы оказываетесь практически в самом начале уровня. Двигайтесь к тому месту, откуда пришли, и собирайтесь в музей.







City Of Hope

Тоширо обещает вам безопасный проход к Военно-историческому музею Авернуса, при условии, что вы не будете атаковать его солдат. Помните, что любое проявление агрессии будет воспринято как вызов всей организации Падших.



Мирная миссия. Не стреляйте по роботам Падших, и все будет хорошо. Поворачивайте направо и идите по улице до перехода в Восточный Маритро, который будет справа. Пройдя чуть вперед, вы увидите здание Военно-исторического музея. Заходите за это сооружение и проникайте внутрь.

History of Warfare

Пришло время встретиться с братом лицом к лицу и раз и навсегда выбрать свой путь.

Выбравшись из робота, идите прямо, поворачивайте налево и спускайтесь вниз. Нажав кнопку слева, разворачивайтесь, ныряйте в затопленный тоннель и плывите направо. Выбравшись из воды, в маленькой комнатке щелкайте выключателем и двигайтесь обратно, избрав для плаванья противоположное направление. Вволю наплескавшись, поднимайтесь по лестнице и идите туда, куда больше хочется: направо или налево — без разницы. Зайдите внутрь, совсем рядом с входом будут находиться лифты, которые поднимут вас на второй этаж. Осмотревшись по сторонам, подходите к Габриэлю и... Вам предстоит сделать ответственный выбор, который решит судьбу это-



го мира.

Вариант 1: «Хорошо, я отправлюсь на «Левиафан» и попробую уговорить адмирала до того, как он выстрелит из пушки».

Идите направо (если смотреть в сторону туалета типа сортир на первом этаже). Проходите мимо лифта и заходите в следующую дверь. Теперь уже все кишит врагами, так что будьте осторожны. Бегите вперед. В итоге вы окажетесь в зале с пушкой-экспонатом, Где, к тому же, будет и огромная куча солдат (настоящих). Подавив все сопротивление (что будет нелегко), подойдите к древнему орудию и испытайте его. В результате у вас появится возможность очень неплохо подкрепить свое здоровье путем сбора аптечек/брони в открывшемся тайнике. Продолжайте двигаться прямо. После путешествия по помещениям музея, напичканного вражескими солдатами, с которыми вам предстоит расправиться, вы окажетесь перед очередным коридором. Поворачивайте направо и бегите. Спустившись по лестницам, вы окажетесь перед большой ямой. Не стоит испытывать прочность дощечки, перекинутой через эту ловушку, поэтому сразу с разбега перепрыгивайте ее. Пройдя еще чуть вперед, вы окажетесь в большом помещении. Уничтожив охрану, идите налево. Справа от лестницы, ведущей к роботу, находится решетка. Расстреляйте ее и смело забирайтесь внутрь. Пополза по трубам и вышибив еще одну решетку, вы окажетесь на крыше, куда и приземлится через несколько минут некий летающий объект. Смело забирайтесь в него и летите к звездам.



Prodigal Son

Адмирал Аккараджи нарушил приказ главного командования и UCA и оставил в силе свой приказ об уничтожении Авернуса выстрелом из като-пушки. На «Левиафане» введено чрезвычайное положение, и до дальнейших распоряжений всем гражданским лицам запрещено покидать свои каюты. Личная гвардия адмирала контролирует ключевые посты и готова открывать огонь без предупреждения. Первым делом вам понадобится освободить Куру, которую держат под замком в вашей собственной каюте.



Вспомните уровень Calm Before the Storm и отправляйтесь к своей каюте. Поболтав с Курой, выходите из номера и, шлепнув пару охранников, идите налево. Затем бегите вперед, расстреливая нерадивых гвардейцев. В итоге, вы окажитесь перед дверью, которая откроет путь на новый уровень.

Belly of the Beast

Поскольку доступ к нужному вам компьютерному центру можно получить только во время аварийной ситуации, ее-то и придется создавать собственными руками. Кэтрин вам в этом поможет. Добравшись до центра, отключите систему удаленного доступа к като-пушке: чем дольше вы задержите адмирала и его команду, тем лучше.

Двигайтесь вперед, уничтожая гвардию адмирала. Через некоторое время слева от вас окажется лестница к Центру переработки като. Заходите внутрь и активизируйте компьютер. Выходите из комнаты и



идите по лестнице до конца. Открыв дверь, вы окажетесь в компьютерном центре, где надо включить второй компьютер, который находится прямо под вывеской. Сделав это, идите направо. В углу будет стоять третий компьютер, требующий запуска. Затем выходите в дверь рядом с этим агрегатом и, расправившись с несколькими охранниками, бегите налево. После пробежки по узким коридорам вы окажетесь перед комнатой, где будет ждать пара солдат и где вам предстоит активизировать четвертый компьютер. Выбравшись из помещения, идите к третьему компьютеру. Напротив него находится дверь, которую вы сможете открыть. За ней вас будет ждать толпа солдат и пятый переключатель. Уничтожив врага и включив последний прибор, двигайтесь прямо по подъему. Бегите направо к лифту и поднимайтесь на следующий этаж. Выйдя из шахты и укокошив пару воинствующих хулиганов, поднимайтесь по лестнице. Оказавшись в огромном помещении с бассейном лавы, идите направо в Центр разработки като. Там вы и найдете главный рубильник, который необходимо переключить. После этого набежит толпа врагов, дабы быть умерщвленной вами. После экзекуции бегите направо и спускайтесь на лифте. Вы окажетесь недалеко от Центра переработки като, куда и следует отправиться. В этом помещении откроется секретная комната, нажав кнопку в которой, вы сможете спуститься в Компьютерный центр. Уложив еще пару бронированных охранников, окончательно портите систему. Поднимайтесь обратно. Направляйтесь в сторону Центра разработки като, но в помещении с лавой идите к дальней двери. Посостязавшись в меткости с гвардейцами, идите к командному центру.

Command Central

Возможно, вам удастся перехватить адмирала на мостике, пока он еще не понял, что вы натворили. Шанс, конечно, небольшой, но ведь попытка не пытка, верно?

Поднимайтесь на лифте. Уложив нескольких боевиков, идите до конца прямо и направо. Аккуратно пролезайте в окно. Убив одинокого патрульного, заходите на Склад А, где в правом дальнем углу в потолке находится зарешеченная дыра, в которую надо залезть. Пробравшись в нее, смело бегите по коридору, ломая решетки. Расстреляв еще парочку гвардейцев, спускайтесь в очередной коридор. Справа от вас будет бродить злобный робот, которого придется завалить. Спрыгнув туда, где он когда-то расхаживал, идите направо и пролезайте в очередную трубу. Поднявшись по шахте, двигайтесь налево, аккуратно спускайтесь и взрывайте блок защиты. Поднимайтесь обратно и топайте до конца прямо. Поднимайтесь по лестнице и идите прямо. В конце коридора спускайтесь вниз и взрывайте второй блок. Пройдите чуть вперед и сворачивайте направо. Идите до конца коридора. Расстреляйте охранника и сворачивайте направо. Вы окажетесь возле некогда поверженного робота. Поворачивайте направо и идите до самого конца. Снова сворачивайте направо и заходите в дверь, которая будет на правой стене. Уничтожив охранника, окончательно разбирайтесь с компьютерами и выходите из комнаты. Возвращайтесь к коридору с роботом, поворачивайте



налево и идите до последней двери. Продвигайтесь прямо, несмотря на все попытки вам помешать со стороны злобной гвардии. В конце комнаты будет лифт, который поднимет вас на второй этаж, где уже будут наготове целые толпы врагов. Расправившись и с ними, идите прямо (неважно, по какой стороне). Свернув налево и уложив пару часовых, двигайтесь прямо. Пройдя несколько дверей, поворачивайте и идите направо, отбиваясь от бесчисленных орд врагов. Этот нелегкий путь приведет вас к командному мостику D, куда следует заглянуть. Идите направо и используйте лифт. Входите на командный мостик и идите вперед до самого конца. Теперь надо опять спасать мир. Возвращайтесь ко входу на мостик D, но идите уже налево. Поднимайтесь по лестнице слева и бегите, постреливая врагов, до конца коридора.

Countdown

Адмирал Аккараджи уже начал подготовку като-пушки, и теперь ваш единственный шанс остановить выстрел — это получить от него код перезагрузки системы, который вам затем надо будет ввести в три главных терминала. У вас есть всего две минуты, и если вы не успеете этого сделать, то вся поверхность Кронуса будет вскоре уничтожена.

Бегите налево. В левом дальнем углу следующего помещения находится лифт. Поднимайтесь на нем и, расстреляв пару гвардейцев, направляйтесь к компьютеру. Нажав, разворачивайтесь и влетайте в открытую дверь. Проходите коридор и готовьтесь к гонке. У вас не будет времени на убийство противников, поэтому придется уворачиваться от их выстрелов и носиться между терминалами. Войдя в следующую комнату, бегите налево до терминала. После загрузки кода разворачивайтесь и бегите к лестнице. Спускайтесь на этаж ниже, входите в дверь и мчитесь направо до второго терминала. Затем такой же фокус проделывайте с третьим терминалом, который находится на самом нижнем этаже. Приятный сюрприз: после того как решится вопрос с последним терминалом, все враги мистическим образом исчезнут. Возвращайтесь к лестнице и входите в открывшуюся дверь. Бегите налево. Здесь вы встретитесь с Рио Ишикава, который оседлал могучего робота. Чтобы справиться с ним, заходите в арку, откуда выбежали в ангары, и оттуда потихоньку расстреливайте злодея. После того как робот будет повержен, вам еще придется побегать за Рио, который будет долго и упорно отстреливаться. Наконец-то, завалив этого злодея, можете праздновать победу.



Эпилог

Адмирал Аккараджи был только что арестован и вскоре предстанет перед трибуналом UCA. Тем временем ситуация на Кронусе постепенно успокаивается. Силы Падших предложили перемирие, и представители UCA его приняли, окончательно расформировав остатки организации CMC. Без козней Рио Ишикавы впервые за многие годы возникла реальная возможность решить проблемы исключительно мирным путем... Тоширо предпочел остаться на Кронусе в роли посла Каата — по крайней мере, до тех пор, пока не будет подписан окончательный вариант мирного договора. Тем не менее, у вас остается нерешенным еще один вопрос — на этот раз на вашем личном фронте...

Теперь вернемся к другой возможности развития событий.

Вариант 2 в Военно-историческом музее: «К черту вашу сделку! Вы отняли у меня Тоширо, и я собираюсь его вернуть».

Уровень практически полностью проходится так же, как и в первом варианте. Но на крышу за вами не прилетит загадочный летающий объект. Зато там обнаружится пролом, куда и следует прыгнуть, набрав в грудь побольше воздуха. Вы выплывите практически в начале уровня, перед входом в основную экспозицию. Разворачивайтесь и двигайтесь к началу уровня. Выбравшись из воды, подходите к своему роботу.

City of Hope

Адмирал согласился отложить атаку Авернуса ради того, чтобы вы попытались освободить Тоширо от влияния Каата, однако, если вы не сможете этого сделать, вам придется его уничтожить. Теперь вам нужно разыскать крепость Падших и встретиться с Габриэлем — ведь именно он пытался убить вас рукам вашего же брата, когда вы отказались клясться в верности Каату. Ваша первая задача — вернуться к уже расчищенному тоннелю Мэдисона, откуда вы сможете попасть в центральную часть города.

Сразу на вас набросится толпа Падших, от которых будет непросто отбиться. Но, если вам это все же удастся, то стоит пойти направо, свернуть налево и сразу направо. Таким образом, тоннель Мэдисона окажется справа от вас.

Unexpected Complications

Хорошо, что хотя бы до моста вы добрались безо всяких приключений. К сожалению, мост хорошо защищен и пробиться напрямую будет не так-то просто. Недавние землетрясения также заблокировали улицы центрального Авернуса... Самые непроходимые места вы сможете преодолеть с помощью MEV-лифтов. Также попробуйте перебираться от здания к зданию, перепрыгивая с крыши на крышу.

Далеко впереди группируются орды врагов. Здесь очень пригодится снайперская винтовка, которая поможет очень элегантно расчистить путь. Бегите прямо. Справа от вас появится башня, лифт которой доставит вас наверх. Идите по мостику, а затем все зависит от ваших прыгательных способностей (очень рекомендуется почаще «сохраняться»): перескакивайте с крыши на крышу, пока не допрыгаетесь. На этих вершинах мира вам встретятся вентиляционные шахты, исторгающие мощные потоки воздуха, которые могут поднять даже такого монстра, как вы. Но пользоваться ими нужно аккуратно: нацеливаетесь на место, куда хотите долететь, отходите назад как можно дальше и с разбегу бросаетесь в струю. Допрыгав до гигантского здания, опоясанного узкой дорожкой, и взгромоздившись на оную, аккуратно идите налево (рекомендуется переключиться с бега на шаг). Подойдя к соседнему строению, перепрыгивайте на него. Используя воздушные потоки, запрыгивайте на крышу следующего здания, затем осторожно перебирайтесь на сооружение, стоящее слева от него, и вновь при помощи вентиляции возноситесь на самую высокую точку, которая стоит перед вами. Теперь до финиша рукой подать: перемахивайте на следующее здание с бассейном на крыше и по мостику идите к лифту.



The Hidden Fortress

Вход в логово Каата сильно укреплен. Однако, если вы хотите спасти своего брата, то выбора у вас уже нет. Найдите этот вход и садитесь в основной грузовой лифт.

Оказавшись на свежем воздухе, идите вперед. После небольшой прогулки в скалах



вы выйдете к «небольшому» посту Падших, проскочить мимо которого будет весьма и весьма сложно. Проскакивать, тем не менее, нужно в проход в скалах, расположившийся в правом дальнем углу. Выбравшись из этой мясорубки, двигайтесь по правой стене до небольшого тоннеля, который выведет вас ко входу в подземный бункер. Расстреляйте часовых и смело входите внутрь. Избавившись при помощи снайперской винтовки от нескольких назойливых пехотинцев, двигайтесь налево к лифту. Спустившись на нем, идите прямо, сворачивайте налево и поднимайтесь на другом лифте на поверхность. Бегите прямо, чтобы попасть на узкую дорожку меж скал. Чуть пройдя вперед, сворачивайте налево и готовьтесь... Падшие очень хорошо защищают свою крепость. Когда вам удастся, наконец-то, подавить их сопротивление, входите за периметр и спускайтесь под землю.

Baku

Где-то внизу вас уже ждет Габриэль. Повсюду в этом месте вы чувствуете присутствие Каата — шестым чувством ощущаете, как он простирается под поверхностью планеты на сотни километров во всех направлениях. Все, что вы отдали Кронусу, забрало это непонятное существо. И сколь разумной ни казалось его забота о сохранении собственной жизни, одно совершенно ясно: на кон поставлена жизнь Тоширо, и самое главное сейчас — победить Габриэля и освободить брата из-под влияния Каата.

На этом уровне вам вновь предстоит столкнуться с Узиэлем. В общем-то, весь уровень и будет состоять из этой стычки. Никаких особенных советов здесь не дашь — бей и отбегай.

Brother's Keeper

Вряд ли предстоящая битва будет из разряда легких: помимо собственной силы, Габриэля защищает и Каат. Но если победа над Габриэлем принесет долгожданную свободу брату — это именно то, что придется сделать любой ценой.

О, бойся Каата, сын, — ведь он свиреп и дик. В первую очередь шустро пробегитесь по периметру площадки, собирая аптечки и броню (но НЗ все же советую оставить). А с Габриэлем и его помощником Каатом надлежит бороться следующим образом: стреляйте в Каата (червяк, вылезающий из лавы), когда он открывает свою мерзкую пасть. После этого их душевная и физическая связь с роботом Габриэля прерывается, и его можно эффективно расстреливать. Существенно облегчает эту глобальную задачу то, что враг вооружен лишь мечом. Когда вам удастся завалить этого монстра, на разборки прибежит еще толпа роботов-монстров. Одним из них управляет Рио Ишикава. Уничтожьте их всех, а потом поищите у себя под ногами маленького Рио. Безжалостно давите его своей стальной ногой. Все. Победа.



Эпилог

Все хорошо, что хорошо кончается. Плохие парни повержены, хорошие — празднуют победу под звон бокалов. Ура!

СИ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Итак, рубрика «Обратная Связь» возвращается к своему нормальному функционированию. Повторяю, что ни одно письмо не остается без внимания, каждое из них внимательно анализируется, а самые интересные вопросы и мнения публикуются в журнале. Начнем же мы сегодня с трогательного письма из города Харькова, над которым многим из нас пришлось задуматься.

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр».

Пишет вам ваш постоянный читатель из города **Харькова**. Ваш журнал мне очень нравится, поэтому я не буду вас больше хвалить, а перейду, собственно, к тому, что мне в «Стране Игр» хотелось бы изменить. Во-первых, печатайте почаще рубрику «**Лаборатория папы Карло**», не знаю, как остальным читателям, а мне лично она очень понравилась. И еще по этому же поводу. Почему бы вам не размещать на диске исходные коды к играм (хотя бы **Doom** или даже **Wolf**).

Второе мое пожелание относится к созданию новой рубрики. Почему бы вам не печатать каждые две недели полный список ВСЕХ игр, которые вышли со времени выхода прошлого номера журнала.

И еще. Зря вы убрали рубрику «**Обратная Связь**» — хорошая рубрика.

Теперь хочу рассказать немного о наших харьковских игровых буднях. Если честно, они меня не радуют. К несчастью, я не подключен к Интернету, поэтому мое мнение основано в основном на чисто уличных наблюдениях. Народ у нас в большей степени совсем необразованный. Мало кто читает журналы. До сих пор в большом количестве покупаются 8-битные приставки, в дизайне которых китайцы совсем не знают никакой застенчивости. Например, недавно я видел 8-битную приставку, выполненную в виде **PlayStation**. Но хотел я сказать не об этом и не о том, что большинство с радостью играет в бездарный **Mortal Kombat 4** (кстати, первые три части нравились и мне). Что удивляет меня больше всего, так это то, что за три года, которые я считаю себя геймером, я не смог найти в своей среде (ни в школе, ни в Харьковском Государственном Техническом Университете Радиоэлектроники) ни одного настоящего геймера! Думаю, вы в «Стране Игр» поймете, о чем я говорю.

Поэтому я очень удивился, когда прочитал, что наши кланы заняли какое-то место в вашем конкурсе.

Теперь напишу немного о себе. Как я уже сказал, мне 17 лет, студент. Играю три года. Начинал с **Dendy**. Потом была **MegaDrive2**, теперь, наконец-то, **PC**. Кстати, на компьютере я играю всего четыре месяца, но жанровые предпочтения уже сложились. Люблю я ролевые игры, хорошие стратегии и пошаговую тактику. Также являюсь большим поклонником игровой среды **Battletech** от **Fasa**. Иногда приятно и побегать, пострелять.

Если можете, опубликуйте, пожалуйста, мой адрес — вдруг кто откликнется. Вот он:

310118, г. Харьков, ул. Познанская, д. 116, кв. 46, Легостаеву Игорю.

На этом разрешите откланяться, всегда ваш настоящий геймер из Харькова, **Легостаев Игорь**.

Вот так вот... Грустно наблюдать подобные настроения в геймеровской среде... Остается лишь надеяться, что не все так уж и плохо, как кажется, может быть, просто не стоит так отчаиваться? Что касается предложений, то тут без комментариев никак не обойтись. В общем-то, в каждом номере журнала вы можете найти список игр, которые вышли за последние две недели. И рубрика эта называется «Обзор» (кстати, если вы могли заметить, там к каждой игре в списке прилагаются подробные такие комментарии). А если вы имеете в виду ВСЕ игры, вышедшие за последние две недели, то это будет сделать довольно сложно по вполне объективным причинам. Во-первых, не вполне понятно, зачем. Ведь многие игры в России просто не появляются... А, во-вторых, ничего особенного подавляющее большинство из них не представляет.

*Пришли первые письма, описывающие историю жанра **RPG**. Правда, их отличает сестра таланта, так что вопрос все еще остается актуальным:*

Привет, Редакция.

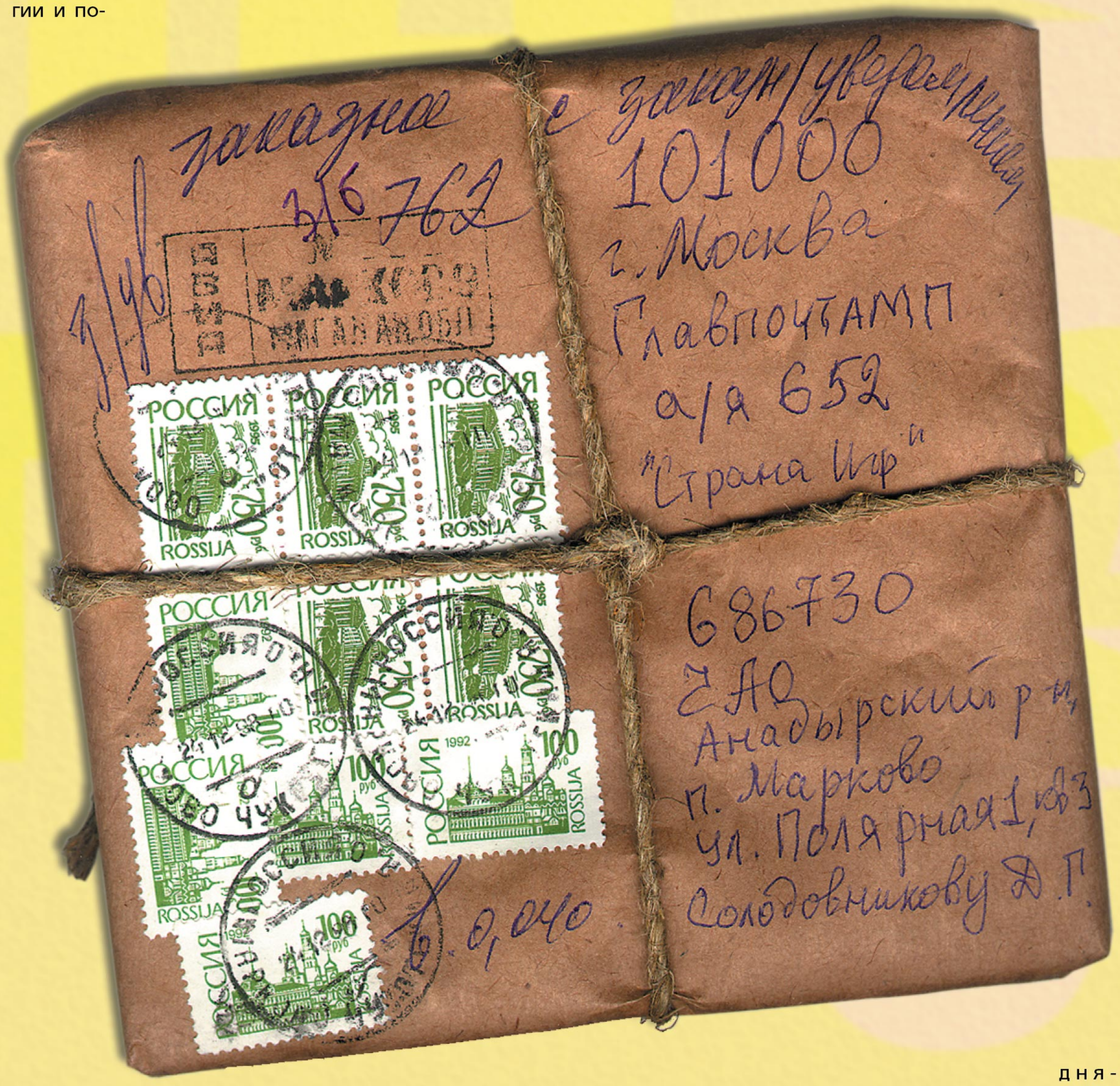
Прочел тут намедни письмо в «**Обратной Связи**» и чуть не захлебнулся от возмущения. Письмо касалось темы **RPG**. Автор, если я не ошибаюсь — Сергей Палагин, написал, что **RPG** родилось на приставках. Так вот — это грубейшая ошибка. Вообще говоря, **RPG** имеет к приставкам и **PC** очень отдаленное отношение. Этот жанр зародился в далеком 1960 году как настольная игра. Правила и теория были создана фирмой **TSR**, сейчас это **Wizards of the Coast** (**http://www.wizards.com/**) и называлось это — **AD&D** или **Advanced Dungeon &Dragons**. (Если быть более точным, то жанр зародился ранее — с появлением **D&D**, но об этом мало кто сейчас помнит). Позже, когда люди втянулись в мир **AD&D**, появились полевые версии игры. Естественно, это все есть и сейчас. Люди играют в **AD&D** вечерами (да и днями) напролет. Сходите в Нескучный Сад и посмотрите на толкиенистов — они и есть ролевики (в меня камнями не кидать, сам понимаю, что если быть до конца точным — толкиенисты не совсем AD&Dшники, это я для большей наглядности). Я не стану сейчас подробно расписывать, как происходит партия без компьютера, но скажу одно — **PC\PS** и т.п. версии **AD&D** не идут ни в какое сравнение с настольной игрой.

Спасибо за внимание.

P.S. Все, кто интересуется историй и настоящим **AD&D**, пишите.

Alex_Yashin@mail.ru

Яшин Алексей.



*Пришла, наконец, и долгожданная критика, и еще какая! Касается она обзора **Tomb Raider III**, причем с письмом, ему посвященным, связана чуть ли не детективная история. Дело в том, что редакция получила сразу два критических письма, написанных, скорее всего, одним человеком. При этом, несмотря на то, что содержание одного письма несколько отличается от второго, автор пользовался одинаковыми тезисами, аргументами и приводил одинаковые примеры. Что это значит, мы так и не поняли, а посему предлагаем вашему вниманию одно из этих таинственных писем, правда, с существенными сокращениями.*

«**Tomb Raider**... Что в нем легендарного, позвольте спросить?» — это цитата из начала статьи о **Tomb Raider III** в декабрьском номере «Страны Игр», написанная г-ном Дмитрием Эстриным. Я купил этот журнал 17 декабря, возвращаясь из школы, и, сидя в метро по дороге домой, читал статью. Настроение испортилось на весь оставшийся день. Сперва я, правда, надеялся, что она будет написана не Эстриным, а кем-нибудь более объективно относящимся к сериалу. Это — не пустые слова, такое чувство, что г-н Эстрин что-то имеет против **Core**, **Eidos** и их детища. Статья в декабрьском номере не первая, в которой он осмелился так опустить многим полюбившуюся игру. Так вот сразу чувствуется, что тут что-то не чисто. И меня очень интересует, за что же вышеупомянутый товарищ так ненавидит игру. Попробуем разобраться с самого начала...

Итак, сперва вышел **Tomb Raider 1.** И была эта игра поистине революционной, с камерой, с видом от третьего лица, интересной концепцией и Ларой Крофт в главной роли.

Продали ее тиражом в три миллиона экземпляров — вдвое больше, чем **Age of Empires**. Потом вышли дополнительные уровни к ней, которые также пользовались успехом у игроманов.

Через год после первой части вышла вторая. Вроде бы все, как надо, — с поддержкой **3D-акселераторов**, значительно улучшенной графикой, нововведениями в игровом процессе, вроде сигнальных шашек и транспортных средств, новыми врагами, сюжетом и уровнями и т.д. Многим из вас этого показалось недостаточно — например, Андрею Ковалеву. «Уж очень она оказалась похожей на предшественницу», — объясняет он. Извините, господин Ковалев, но, по-моему, то, что она похожа на первую часть — вполне логично. Ну, если бы вы запустили **KKND2**, и игрушка оказалась бы похожей на **Tomb Raider** — вот это уже тревожный симптом. Самое смешное — игра на самом деле оказалась замечательной, и ее продолжали покупать.

И вот, наконец, вышел **TR3**. До этого я еще терпел, и было заметно, что ваша антитумрейдеровская пропаганда не действует. Но, практически монополизировав рынок российской игровой прессы, вы, особенно, Дмитрий Эстрин, оскорбляете всех фанатов игры, которых я сейчас и представляю. В этой связи подкорректирую-ка я вашу статью...

«Как известно, уровни в **TR** представляют собой систему взаимодействующих рычагов... Господа, это примитивно!» Может, для вас это и примитивно, но вот вы не обратили внимания, что за эту концепцию, начиная с 1996 года, игру и любят. И это — основной критерий успеха, после сексопильности Лары Крофт, конечно.

«К сожалению, огромное количество разнообразнейших ловушек, которые активизируются чаще всего после нажатия рычагов, оказалось омрачено непродуманным подходом». Обращу ваше внимание, что и это — неотъемлемая часть игрового процесса, и это добавляет интереса. А коль скоро вы боитесь ловушек — ну и не дергайте вы эти рычаги и оставайтесь себе на первом уровне.

«Страсть авторов игры к темноте...» Темнота — как известно, друг молодежи, вам этого понять, видимо, не дано. Это, конечно же, шутка, только вот в каждой шутке есть доля правды. А не любите темноту — пользуйтесь сигнальными шашками — их в игре немало. Тем более, кто вам сказал, что в гробницах есть свет? Эти места далеки от цивилизации, и электричества во времена их постройки еще не изобрели, так что не обессудьте. То же самое касается и узких коридоров — съездите в Египет, походите по пирамидам — и вы сами все поймете. Заодно и отдохнете.

Но самым большим потрясением для меня был эпитет «устаревшая графика», указанный в недостатках игры. Всеми воспеваемый **Space Bunnies Must Die** с его совершенно однообразными, жирными, угловатыми зайцами (кстати, если судить по скриншотам — тоже в узеньких коридорах, это на космическом-то корабле!), значит, является передовой игрой. Очевидно, Дмитрий Эстрин, ничего не смысля в портации игр на другие платформы, ради своего любимого дела, собственноручно перевел **TR3** на формат **Dendy** 8 бит, сказав лишь о недостатках графики и огромном количестве архаичных деталей — вот, оказывается, на что он намекал.

Еще меня очень волнует оценка, которую вы дали игре — 6,5(!). Единица — за видео. Это при том, что за видео первой части сейчас еще можно поставить 1,5. Ах, да, забыл — вы же тестировали игру на **Dendy**! Моя оценка за видео — твердая 2. Звук — 1, интерфейс — 1,5 — полностью совпадают с вашей точкой зрения, это единственное, в чем я с вами солидарен. Геймплей, если вы еще не поняли, спокойно тянет на цифру 2. Оригинальность — единственное, в чем игра оплошала. Тут я ставлю 1,5 лишь под вашим давлением. Нельзя же сказать, что игра — клон предыдущих частей. И, наконец, **Additions**. За нее стоит 1. А эта единичка обычно достается только хорошим играм. Сами себе противоречите, Дмитрий. Но, соглашусь и с этим — ставлю за это дело 1. Получается (можете взять калькулятор и проверить) 9! Сделайте выводы.

В общем, сложилось у меня впечатление, что почти все вы ненавидите **Tomb Raider**. В этом смысле, кстати (да и вообще), самым лучшим вашим редактором является Сергей Овчинников. Соглашусь, идеальной игры еще не придумали, и **Tomb Raider 3** — не исключение. Огрехи есть и в этой игре. Но не стоит выдавать ее за дешевое продолжение, призванное выплыть на своем названии — англичане не дураки, и у них эта игра — уже на первом месте по популярности на всех форматах. Не верите — спросите у Бориса Романова.

Ладно, пора закругляться. Гневу моему нет предела <...>...

Спрайт

Боюсь в эти разборки даже вмешиваться. Поэтому сразу передам слово автору обзора:

Обидно, господа, очень обидно! И вовсе не из-за остроумных эпитетов, которыми меня так щедро наградил мой критик, а из-за непонимания, которое сложилось между нами. Причем я оказался в такой ситуации, когда и ответить-то что-либо довольно сложно — каждое мое слово обязательно будет использовано против меня. Когда я писал этот обзор, я прекрасно знал, что у **Tomb Raider** есть множество фанатов. Приношу им свои глубокие и самые искренние извинения. Никого специально огорчить статьей не хотел. Понимаю, что с моей стороны было бы не вполне честно писать полномасштабный ответ на критику, но осмелюсь все же сделать несколько замечаний. Прежде всего, субъективность — это не только «когда что-то очень не нравится», но и «когда что-то очень нравится». Относительно популярности серии могу со всей ответственностью заявить, что продажи каждого нового **Tomb Raider** оказываются значительно ниже продаж предыдущего. Изменения пусть даже основных принципов игрового процесса могут происходить в рамках одного жанра. **Tomb Raider 3** тестировался на компьютере с **3D-акселератором**. Единичка в **Additions** стоит за действительно отличный образ главной героини, созданный **Core Design**. Если у кого-то возникнут вопросы по поводу остальной части оценки игры, мне остается лишь сделать ссылку на статью. Если все же ответов там кто-то не найдет, пишите на **estrin@gameland.ru**. Вновь приношу свои извинения фанатам и выражаю надежду, что взаимопонимание между нами восстановится. Но, понимая, что дискредитировал себя в лице поклонников игры как «антитумрейдеровский пропагандист», хочу сообщить, что в «Итогах Года» вы сможете узнать, что думает о серии **Tomb Raider** Сергей Овчинников.

Дмитрий Эстрин

*А мне остается привести выдержку еще из одного письма, которая, надеюсь, будет воспринята адекватно: «... до каких пор вы в «Стране Игр» будете посвящать страницы игровому отстою?! Меня уже, например, достало читать про очередной **Tomb Raider**, про приставочную муть и прочее ничтожество! Пишите, в конце концов, больше про **Quake**!..» Еще же в одном письме журнал обвиняется в пропаганде **Tomb Raider**! Вопрос состоит в следующем — что считать гласом народа? В любом случае, дабы покончить с обсуждением нашумевшего творения от **Core Design**, предлагаем вашему вниманию некоторые дополнения к прохождению:*

Здравствуйте, дорогая редакция моего любимого журнала Страна Игр!

Во-первых: это очень хороший журнал! Я читаю его, не отрываясь! Так держать!

Во-вторых: за январь 1999 года в прохождении **Tomb Raider 3** я хотел бы добавить несколько деталей:

1) На **Level 2,** когда нужно брать секрет **S2** (хотя у вас он **S3**, а далее **S3** повторяется снова), вы написали, что если Ларе «повезет», то она окажется снова прямо на периметре. На самом деле, лучше уж без «везения», но с маленькой потерей жизни, слезть так же, как и залезли, и, повиснув на руках, спрыгнуть. Т.е. развернуться задом и слезть.

2) Так же на **Level 2,** вы забыли приписать, что когда озеро превращается в грязь и болото, нужно болото пройти точно по центру.

3) На том же **Level 2,** когда нужно забраться на верхушку огромной пещеры, в конце, когда на тебя катится шар, нужно просто отпрыгнуть в пропасть, зацепиться, подождать, пока камень не скатиться вниз, и вновь залезть. Только странное дело: после того, как камень прокатился по Ларискиным пальчикам, они у нее не отпали, и до сих пор она спокойно может стрелять... Гм-м-м...

4) И последнее: под мечами можно проползать.

Пока это все.

Ваш поклонник — Иван.
ivan@ros.udm.ru

Привет, Страна Игр!

Пишу вам уже во второй раз и, думаю, не в последний. Очень приятно, что журнал с каждым разом все хорошеет. Поэтому я не стану перечислять все его достоинства, так как, во-первых, на это уйдет слишком много времени, а, во-вторых, думаю, ваша редакция и так завалена хвалебными письмами. Так что остановлюсь на некоторых недостатках, которые (как ни странно) присутствуют в журнале, а также на том, что бы мне хотелось, чтобы было добавлено.

Во-первых, несколько слов о «Новостях». Вы, конечно, можете не согласиться, но лично мне не интересно, что какая-то компания подала на другую в суд или что из ее главного офиса было уволено 7 человек. О судьбе различных компаний писать, конечно, надо, но лишь об основных событиях, связанных с ними. Журнал-то игровой, так что, на мой взгляд, лучше пишите не о том, кто с кем подписал контракт и на какую сумму, а о том, какие игры в результате мы увидим. К «**Железным Новостям**» почти никаких претензий. Единственное, о чем вы не всегда упоминаете, так это о стоимости новинок «железного» мира.

Теперь об игровых рубриках. Основное нарекание здесь вызывает то, что вы даже в «**Обзоре**» не всегда пишите аппаратные требования. А если и пишите, то зачастую они оказываются завышенными по сравнению с реальными. Вот, например, **Trespasser**. В статье написано: «Требования к компьютеру: PII-233, 32 MB RAM, 3D-акселератор на базе Rive TNT или 3Dfx Voodoo2». Но я лично запускал игру на своем компьютере (P-200, 32 MB RAM, 3Dfx Voodoo), игра шла совершенно нормально, хоть и в низком разрешении. И второй момент. Если игра выходит на нескольких платформах, то пишите, пожалуйста, о сроках выхода на каждую из них, так как почти всегда эти сроки оказываются совершенно различными.

Заранее благодарен,

Коровин Олег.

Что касается новостей, то позволю себе не согласиться. Простое перечисление анонсов и релизов с краткими комментариями — это довольно-таки примитивно. «Страна Игр» предлагает своим читателям серьезный анализ последних событий игровой индустрии, позволяющий не просто узнать, какие игры разрабатываются или будут выпущены, а что скрывается за определенной разработкой или выходом игры. В обзорах, как правило, указываются рекомендуемые системные требования, то есть, не те, при которых игра запустится, а те, при которых в нее можно играть, получая удовольствие. А насчет сроков выхода на разных платформах мы обязательно подумаем. В любом случае, большое спасибо за теплое отношение к журналу и пожелания!

*Очень много писем приходит с пожеланиями вернуть кроссворды. За чем дело стало, непонятно. Присылайте вместе со своими пожеланиями кроссворды, а мы опубликуем и то, и другое! Очень часто, практически постоянно, встречаются вопросы, связанные с внешним видом журнала. Напоминаю, что в №2(35) в рубрике «Обратная Связь» вы сможете найти обстоятельный ответ издателя «**Страны Игр**» Дмитрия Агарунова на одно из подобных писем.*

Привет, Страна Игр.

Опубликуйте моё письмо в рубрике «Переписка».

Ищу геймеров по переписке. Играю в стратегии и квесты.

alex@school76.kharkov.ua

Александр

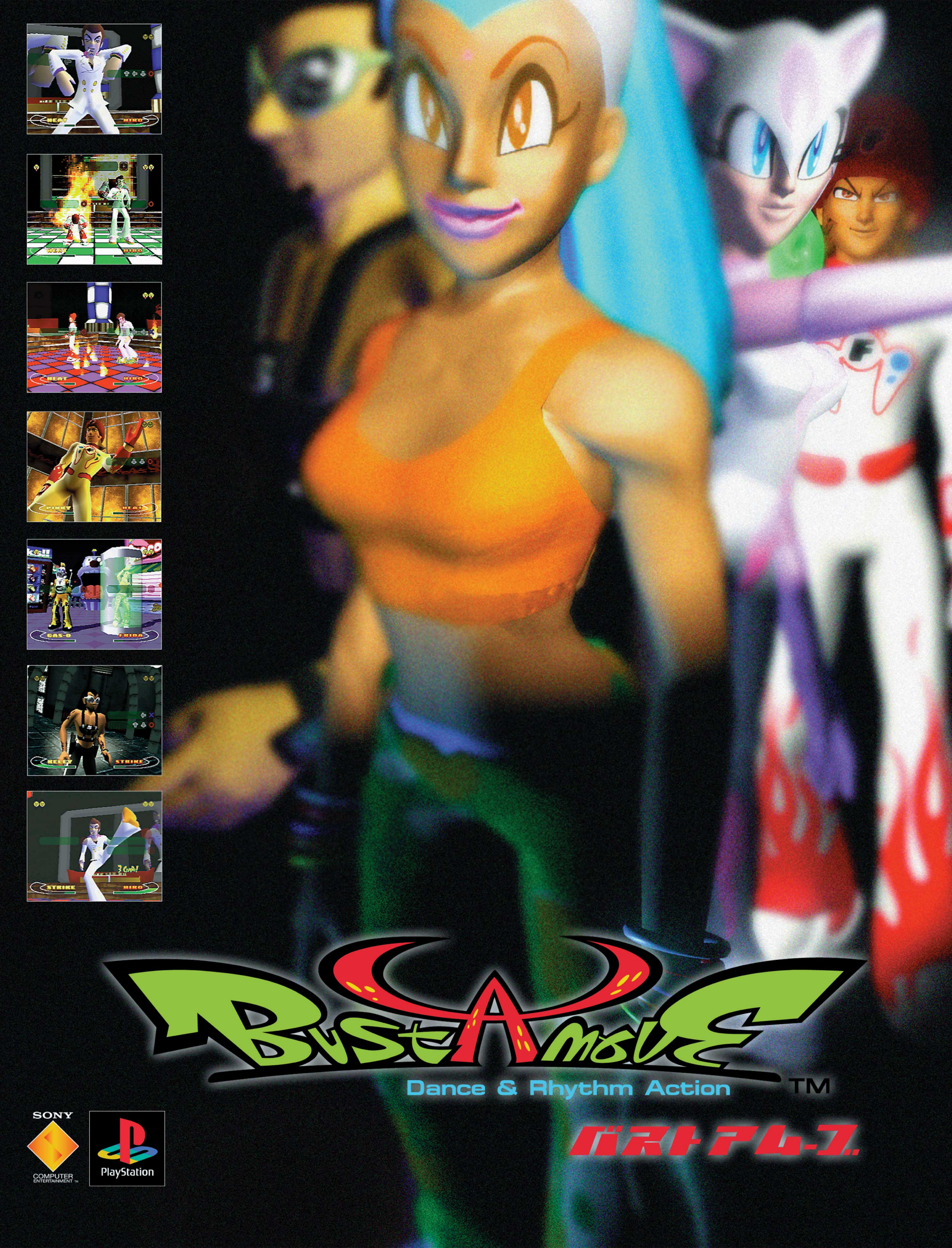
Уважаемая редакция «GAMELAND»!

Прошу опубликовать мой адрес для переписки с ребятами или девчонками, увлекающимися стратегическими играми, симуляторами и гонками. Мои любимые игрушки: «**STARCRAFT**», «**CARMAGEDON**», «**DUNGEON KEEPER**»,

e-mail:ua1oam@atnet.ru

Максим.

СИ


Bust A Move
Dance & Rhythm Action
TM
バストアムーブ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation